새 천년 이끄는 프리미엄 비디오 게임전문지

GAME POWER

게 · 임 · 파 · 워

3

MARCH 2000



「VF 3tb」를 공략한 아케이드 명인들이 다시 모여 만든

「DOA 2」, 완벽 공략

데드 오어 얼라이브 2

DEAD OR ALIVE 2

본지 특종

삼성의 게임기 or DVD 플레이어?

삼성이 발표한 게임지원 DVD플레이어, 그 진상을 파헤친다

파워가 제안하는 일본여행 지침서/

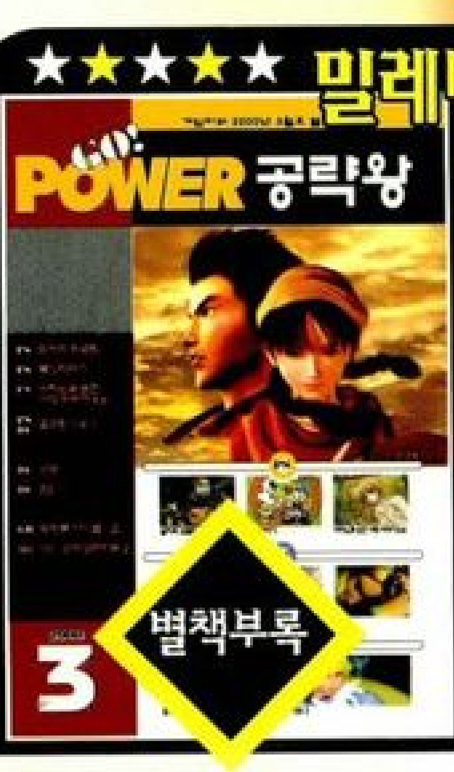
아키하바라(秋葉原) 들쑤시기

제 3장 거룩한 도착

파워특보

- PS 2 「스트리트 파이터 EX 3」
- PS 2 「극공간 프로야구」
- PS 2 「올스타 프로레슬링」
- PS 「월드 스타디움 4」
- DC 「그랜디아 Ⅱ」

★★★★★ 밀레니엄 특집 BIG 8 집중공략



별책부록

PS	발키리 프로필
PS	목장이야기
PS	미치노쿠 온천 사랑 이야기 Kai
PS/DC	유구환상곡 3
DC	셴무
DC	D2
GB	포켓몬스터 금 · 은
ARC	데드 오어 얼라이브 2

ABC
부수공사기구 한국ABC가입

03
9 771227 717002
ISSN 1227-7177



향기를 메자 - 리더스가방

'리더스 향기 가방'은?
미립자 형태의 향캡슐을 원단에 넣어 만든
향기나는 가방으로 기분을 좋게 하고
스트레스를 풀어주는데 도움을 줍니다.

절찬리 판매중!!

무료 배틀 서버 지원

후회할까...?

새로운 멀티플레이를
찾고 계십니까?

여기 삼국통일을 「E2 NET」에서 즐길 수 있습니다.
게임뿐만 아니라 한글 채팅도 즐기세요.

빠른 속도, 쾌적한 환경!
망설이지 마십시오.

후회 NO!



통신판매

지금 전화 주세요!!

서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1. 아래의 은행계좌로 29,700원을 입금합니다.
   예 금 주 : (주)이투소프트
   국민은행 : 032-25-0013-682
   농 협 협 : 373-01-004241
   서울은행 : 21508-1897901
2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.





- 고구려·백제·신라 3종족 전투
- 프로 성우들의 드라마틱한 목소리 연기
- 마법과 전략의 조화
- 서로 다른 생산체계

- 삼국통일 전용 무료 배틀서버 제공
- 겁나게 재미나는 3국의 사투리 목소리 옵션
- 게임 속으로 빨아들이는 싱글 미션 시나리오
- 쉴틈없는 박진감 넘치는 넷트 플레이

추가 제작에 또 추가 제작!!!

여러분의 폭발적인 성원과 사랑에 감사드립니다.

1.01버전 패치를 E2 홈페이지에서 받으세요.

발매원

E2 SOFT

E2NET

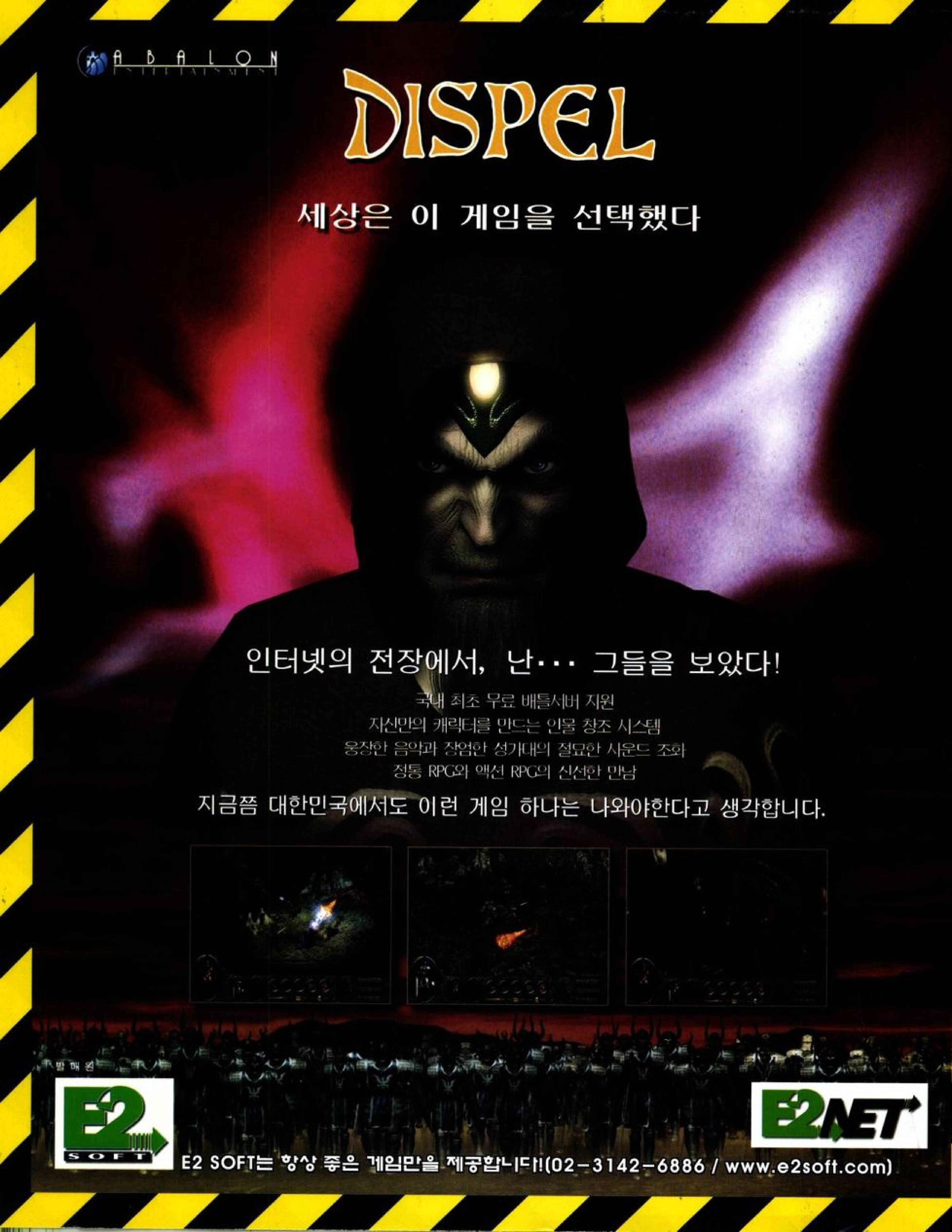
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!
(02-3142-6886 / www.e2soft.com)


신소프트웨어 대상 수상
삼국통일
대륙을 꿈꾸며
국산 전략시뮬
up2date
UP-TO-DATE Entertainment.



시네마틱
액션 RPG
DROIYAN II
ABSOLUTE MONARCH
발매원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886 / www.e2soft.com)


거부할 수 없는, 절대적인... 운명!
극장판 CG무비를 능가하는 300MB 상당의 게임 동영상
총 10만 프레임이 넘는 부드럽고 사실적인 캐릭터들의 애니메이션
200여 종류에 이르는 다양한 근미래 무기와 갑옷류 장착 애니메이션
헐리우드 SF 영화에 사용되는 2,000 여종의 음향효과
영화적 연출을 위해 완벽하게 창출된 리얼타임 이벤트 시스템
200자 원고지 900매가 넘는 분량의 방대하고 웅장한 극대본
이름부터 화려한 일류급 성우진들의 열연
이규화(X-파일의 멀더役), 최덕희(마법소녀 리나의 리나役)
서혜정(X-파일의 스컬리役), 구자형(마법소녀 리나의 제로스役)
박일(중견 성우), 김준(대부의 알카포네役)
또 하나의 신화가 시작됩니다!!
드로이얀 2 : 절대군주
개발원
KRGSOFT
KRG소프트(02-322-2008)


ABALON ENTERTAINMENT
DISPEL
세상은 이 게임을 선택했다
인터넷의 전장에서, 난··· 그들을 보았다!
국내 최초 무료 배틀서버 지원
자신만의 캐릭터를 만드는 인물 창조 시스템
웅장한 음악과 장엄한 성가대의 절묘한 사운드 조화
정통 RPG와 액션 RPG의 신선한 만남
지금쯤 대한민국에서도 이런 게임 하나는 나와야한다고 생각합니다.
발매원
E2 SOFT
E2NET
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886 / www.e2soft.com)

anime club

FOR GOOD ANIMATION LIFE


올건담 키홀더


포켓몬 라이트 키홀더 2


카드캡터 봉제인형


포켓몬스터 록키홀더


캡콤 캐릭터 열쇠고리


포켓몬스터 포켓트 가라


크라슈 반디크 봉제 키체인


포켓몬스터 소프트 키홀더 9


마리오 소프트 키홀더


포켓 몬스터 열쇠고리


포켓몬스터 카드네오


캡콤 캐릭터 피규어 컬렉션


이크더레드 키홀더


슈퍼로봇대전 라이트 키홀더


포켓 몬스터 봉제인형

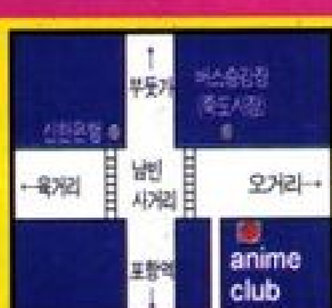
특약점 및 지방 도 · 소매업자 대모집 중 (가맹비 없음)

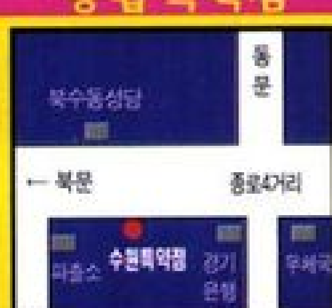
- ▶ 각종 CHARACTER GOODS
  (키홀더, 휘규어, 봉제품, 문구류 외)
- ▶ 각종 휴대게임기 (MINI GAME)
  (게임보이칼라, 네오지오포켓, 언더스완, 비트매니아 포켓 외)
- ▶ 각종게임기
  (플레이스테이션, 수퍼 패미콤 외)
- ▶ 각종 게임기 주변기기
  (소니, 닌텐도, 호리전기, 아스키 외)

종합 특약점


톰 앤 톰 팬시
0343)388-5005


용산삼우전자
02)706-8833


포항점
0562)248-5525


수원특약점
0331)251-1617


JJ 클럽
02)431-0272


강남 애니의꿈
02)591-6460


원주 게임 메이트
0371)761-4578

캐릭터 특약점


스크린(A/S전문)
02)703-0671


대전 박서방
042)255-7613


뉴타잎
053)323-1777


분당 게임친구
0342)704-1641


둘리 문구캐릭터
02)577-7546

테크노마트점
애니채널
(02) 3424-8077

강변역 테크노마트
- ▶ 애니컬처 02)3424-6488 6층 A-101
- ▶ 애니랜드 02)3424-7180 7층 D-085
- ▶ 엑시존 02)3424-6350 6층 A-025
- ▶ 투니투 02)3424-8013 8층 B-066

■ 수입원 / 토마토 클럽 서울 용산구 한강로 3가 16-49 삼구 B/D 1812호 Tel. 02)705-0570 02)326-3705 Fax. 02)705-0571

■ 판매원 / 토마토 프라자(게임기기) Tel. 02)705-0569 / 토마토 콜렉션(캐릭터 제품) Tel. 02)705-0568

국내 최초의 @세대를 위한 네트워 게임매거진

NET POWER 네트

2000

www.powerzine.com

The World's Fastest PC & Online Entertainment Magazine

2 February



마감 특종/ 요정의 숲이 온다!

리니지 에피소드 V 요정의 숲

완전 공개

구입을 서두르십시오!!

"절찬 판매중"

온라인 게임특집

소마신화전기 에버퀘스트

온라인(머그) 게임 존

각 머그 코너마다 '희귀아이템'을 드립니다

국내외 온라인 기행

울티마 온라인/ 리니지

어둠의 전설/ 미르의 전설

다크세이버/ 아크메이지

스타체이스/ 바람의 나라

헬브레스/ 레드문

영웅문

특별부록

1. 무료접속 온라인 게임 포트리스 2/ 3D 당구
2. 화제의 컨버전 게임 New Version 건담크래프트 v1.05
3. 나우누리 1개월 무료이용권

별책부록

국산 온라인(머그)게임 총 가이드 북 2

1. 미르의 전설
2. 레드문
3. 신들의 여명: 라그나뢴

CD 부록

꽉꽉 눌러담은 2 CD

정식 최신버전 온라인 게임 20개 전원 증정

온라인: 레드문, 스타체이스, 리니지, 다크세이버

체험판: 파이널 판타지 8, 삼국지 인터넷, 퀘이크 3: 아레나

값 6,800원

「한국ABC」인증, PC 활용지 · 게임지 통틀어 3년 연속 판매부수 1위

권위있는 세계적 게임전문지 COMPUTER GAMING WORLD 독점기사제휴

PC POWER Zine

넌 너무 헤퍼! 파워진만 보면 되잖아!

대한민국 최고의 PC게임지 PC POWER Zine

■ 그것이 알고싶다/ 주의경보!
온라인 물품거래 사기와 피해 방지요령

■ 마감속보/ 베타테스트 장면 공개
디아블로 2

■ 게임특집/ 1 열혈강호
2 타이베리안 선 파이어스톰

■ 흥미기획
우린 지금 「채팅천국」으로 간다

■ 시사기획/ 원인과 대책
국산게임 버그와의 끝없는 술래잡기

■ 긴급진단
이제 「프로게이머」 시대 열렸다

2

FEBRUARY 2000

문광부 우수잡지 선정

늦으면 후회합니다!!!
절찬 판매중!



밀레니엄 국산대박 집중기획
악튜러스 디스펠

공략노하우/ 총 24면
창세기전 3

FINAL FANTASY VIII

왕대박 정품 부록 2CD

1 중국 무협 RPG게임의 진수! 초대작 정품게임!! 풍운 2장

2 한국판 코만도스 일몰

한국 아마추어 게임제작공모전
3 파워진상 수상작 버케니어
4 청소년보호위원장상 타자매니아

데모게임
5 체험판 악튜러스
6 체험판 삼국통일

건담크래프트 1.05, 창세기전 1.03, 에이지 2 한글화 패치 등

http://www.powerzine.com 웹진 가동중

7 별책부록
시작에서 엔딩까지(64면)
파이널 판타지 8 완전공략본

8 나우누리 1개월 무료이용권

ABC
부수공사기구 한국 ABC가입

COMPUTER GAMING WORLD 독점기사특약

값 8,500원

CONTENTS

2000.3

특보

PS2를 노리자! PS2발매기념 이벤트

스페셜 기획

동호회 소개

현장 취재

특별기획

WORLDWIDE NEWS LINE

게임 랭킹

플레이스테이션 2 신작라인

플레이스테이션 신작라인



드림캐스트 신작라인



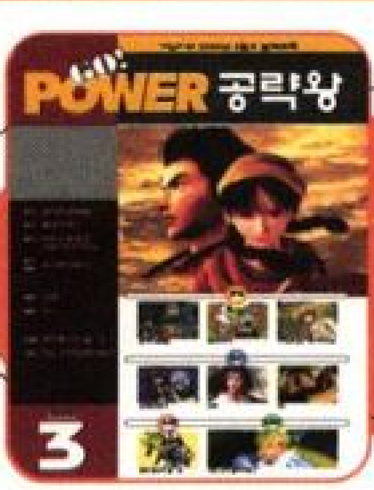
닌텐도64 신작라인

아케이드 신작라인

애니메이션 라인

독자방

특별부록





COVER

이번 호의 표지는「데드 오어 얼라이브 2의」아야네입니다. 최근 음악게임 일색이 되어 버린 동네 오락실. 이런 저런 게임들이 가득 들어찬 우리들의 놀이터가 될 날은 다시 돌아올까요?

GAME INDEX(가나다 순)

비디오 게임정보 700-9077
불건전 정보신고 080-023-0113 30초/50원


N세대를 위한 로직 & 퍼즐 잡지
lotto 미로
ISSN 1228-7903
2000 2
정가 5,000원
국내 최초, 고가 경품 & 로직 전문 잡지
LOGIC BINGO
매월실시
초호화 경품행사
푸는 재미! 타는 재미!
다채로운 로직 엄선
마방진, 크로스워드, 폭소만화, 심리테스트 등
버라이어티 퍼즐랜드
인기절정 칼라로직 연재
창간호 경품 당첨자 발표
기타 50여종의 고가 경품이 수록!
딤채 김치 냉장고
삼성 캠코더
태평양 아이오페
매직 가스오븐렌지
롯데 825 오디오
MD 플레이어
소니 29" TV
20개의 이벤트 퀴즈에
경품이 몽땅 걸렸다!
•주•제우미디어

최신 게임 마스터북 시리즈





아름다운 이야기, 아름다운 선율
가슴 뭉클한 「오리지널 사운드 트랙 음악 CD」가 포함된 공식 완전 공략집

창세기전 3 완벽 가이드북

소프트맥스 정식인증

The Digital Fever
SOFT·MAX

더 이상 숨겨진 비밀은 없다!
직업과 어빌리티 완벽공개!

친절하고 상세하게 누구나 알 수 있도록 꾸몄습니다!
창세기전 3의 궁금증을 속시원히 풀어줍니다!

* 창세기전 3 스크린 세이버 5종
* 창세기전 3 모든 일러스트 파일 (미공개 컷 포함)
* 최신 패치파일 수록

아름다운 이야기,
가슴이 뭉클한 아름다운 선율
창세기전 오리지널 사운드 트랙
게임음악 CD
시중가 1만원
전원증정





창세기전 3의 모든 것을 알고 싶은 분께 바칩니다!

- 알기 쉬운 게임 진행 플로우 차트 제공!
- 롤플레잉 매니아들이 말하는 전략 전술
- 숨겨진 이벤트와 방대한 시나리오 공개!
- 처음 접하는 분들을 위한 진행하며 배우는 튜토리얼
- 어려운 스테이지를 맵과 함께 자세히 풀이
- 제작자가 숨긴 어빌리티 총 공개!
- 각 캐릭터별 키우는 방법과 상세한 직업표 제공
- 각 시나리오에 등장하는 분기별 전략회의와 풀이법
- 창세기전 3에 나오는 모든 설정자료 제공

- 발매일: 2월 15일 예정
- 값: 14.500원

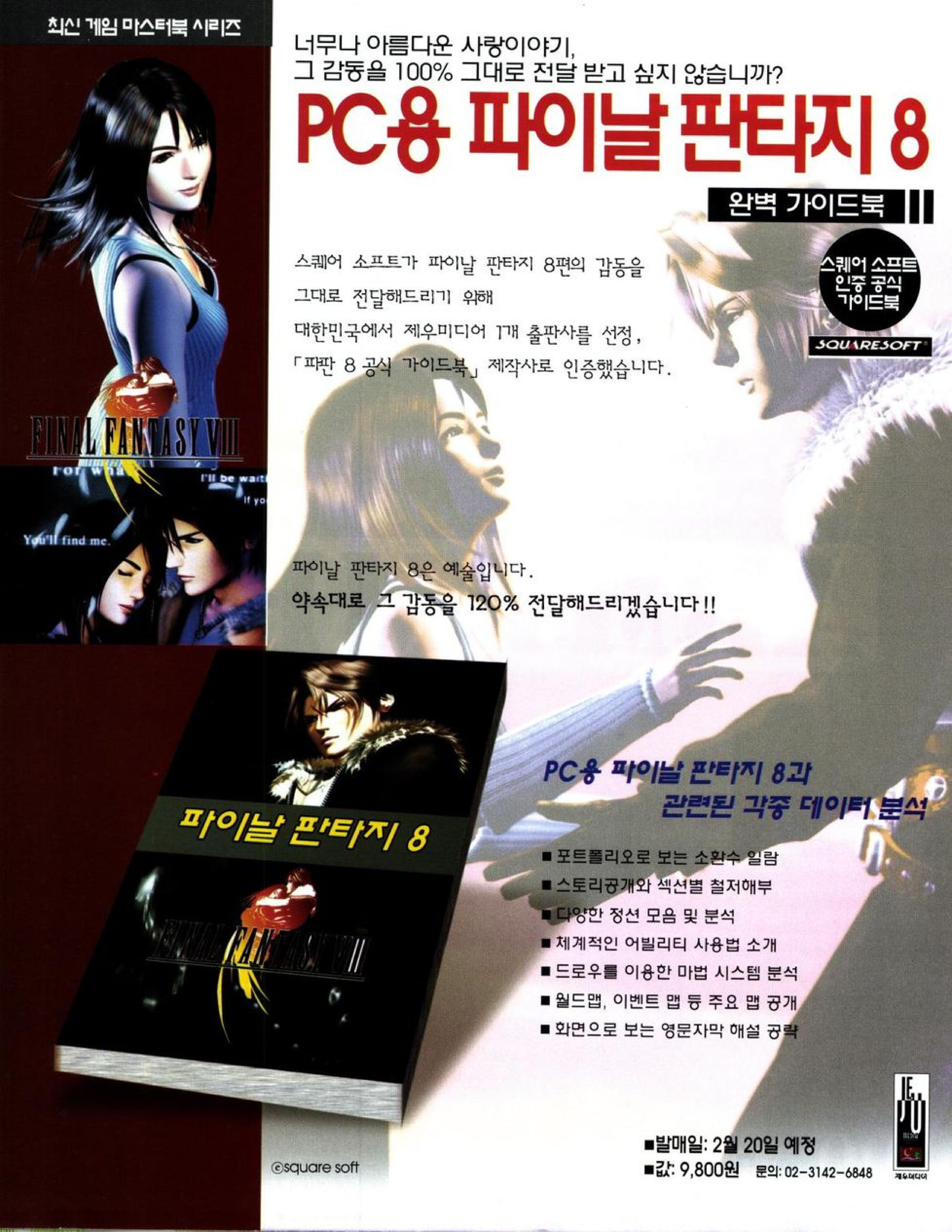
(스페셜판 창세기전 3 게임음악 CD<오리지널 사운드 트랙 포함>)

문의: 02-3142-6848

JEJU 제우미디어



토이스토리의 용감한
그 병정을 만나보세요!!
아미맨 : 토이스 인 스페이스
ARMY MEN™
"TOYS IN SPACE"™
장난감 외계인들이 지구를 침략했다.
은하계를 정복하기 위해 황색군과 연합한 사악한 외계인들.
이제 마지막 남은 희망은 오직 녹색의 장난감 병정, 사지뿐이다. 아름다운
티나 투마로우가 이끄는 우주특공대와 연합하라. 적들을 얼리고, 마비시키고, 증발시켜
버리는 우주특공대는 녹색군에게 중요한 동맹군이다. 화장실에서, 사막에서,
머나먼 우주에서 정의의 이름으로 악마의 외계인들을 무찌르자.
새천년.
장난감 병정의 영웅이
외계인과 맞선다!
3DO™
www.armymen.com
서울시 광진구 자양2동 680-68 세경빌딩6층
문의 : 080-200-4707
http://www.mediasoft.co.kr
메디아소프트


최신 게임 마스터북 시리즈
너무나 아름다운 사랑이야기,
그 감동을 100% 그대로 전달 받고 싶지 않습니까?
PC용 파이날 판타지 8
완벽 가이드북 II
스퀘어 소프트 인증 공식 가이드북
SQUARESOFT
스퀘어 소프트가 파이날 판타지 8편의 감동을
그대로 전달해드리기 위해
대한민국에서 제우미디어 1개 출판사를 선정,
「파판 8 공식 가이드북」 제작사로 인증했습니다.
FINAL FANTASY VIII
You'll find me.
파이날 판타지 8은 예술입니다.
약속대로 그 감동을 120% 전달해드리겠습니다!!
파이날 판타지 8
FINAL FANTASY VIII
PC용 파이날 판타지 8과
관련된 각종 데이터 분석
■ 포트폴리오로 보는 소환수 일람
■ 스토리공개와 섹션별 철저해부
■ 다양한 정선 모음 및 분석
■ 체계적인 어빌리티 사용법 소개
■ 드로우를 이용한 마법 시스템 분석
■ 월드맵, 이벤트 맵 등 주요 맵 공개
■ 화면으로 보는 영문자막 해설 공략
■발매일: 2월 20일 예정
■값: 9,800원 문의: 02-3142-6848
ⓒsquare soft
JE.JU
제우미디어



치트코드 3가 새로 나왔습니다!!
NEW 2000
Millennium PC GAME
NEW 핸드북 시리즈 3
치트코드
GAME TECHNOLOGY 2000
통신에서도 찾아볼 수 없는 비밀코드 공개
최신 게임 무적 파일
작지만 강력한 CD!!!
일반 CD-ROM 드라이브에서 사용
최신 치트코드 2000 부록
해킹프로그램
특별부록 : 초강력 …
최신 게임 에디터… …파일, 엔딩파일,
패치, 해킹프로그램 등
일반 CD-ROM 드라이브에서 돌아갑니다.
SPECIAL 2000
누구나 인정하는
게임 부문
베스트셀러 No.1
● 최신 인기 게임의 비밀 무적키 공개
● 통신에 공개되지 않은 비밀키 공개
● 게임 해킹, 에디팅 기법 공개
● 유명 게임 무적 세이브 파일 제공
● 게임 해킹, 에디팅 도구 제공
● 최신 게임 패치프로그램 제공
● 찾기 쉬운 사전식 배열
● 아주 유용한 팁도 수록
3
매우 작습니다.
그러나, 매우 강력합니다!
제우미디어
이 한권의 책이
당신을 게임 강자로
만들어줍니다.
최신 인기 PC 게임 치트코드 핸드북 시리즈 3
눈부신 은색 금속, 크롬 처리된 뉴밀레니엄 특별 한정판
작고 귀여운 미니 CD-ROM
그러나 기능은 무시무시 합니다!
▶ 시간이 없거나 게임 엔딩을 더 빨리 보고싶을 때, 이 한장의 미니 CD-ROM이 해결해줍니다.
▶ 게임 치트에 꼭! 필요한 트레이너, 무적 세이브 파일엔딩 세이브 파일, 게임 에디터, 최신 게임 패치, 해킹 프로그램이 미니 CD-ROM에 꽉꽉! 채워져 있습니다.
▶ 이 미니 CD-ROM은 매우 특별한 사이즈로 CD만으로도 소장 가치가 있습니다.
이 책이 필요한 사람
시간에 쫓기는 학생, 직장인
엔딩을 못보는 초보자
게임 해킹과 에디트를 배우고 싶은 사람
자녀 대신 하는 부모님
게임은 많은데 시간이 없는 사람
게임에 있어 박사가 되고 싶은 사람
게임에 숨어있는 보너스 하고 싶은 사람
게임에 관해 강자가 되고 싶은 사람
게임 때문에 스트레스 받는 사람
매진된 곳이 많습니다!
아래 총판으로 문의해보세요!!
서점에 있습니다!
값 : 9,900원 / 구입문의 : 3142-6841

최신 게임 마스터북 시리즈

이거 보고도 고수 안된다고?

파워 DDR

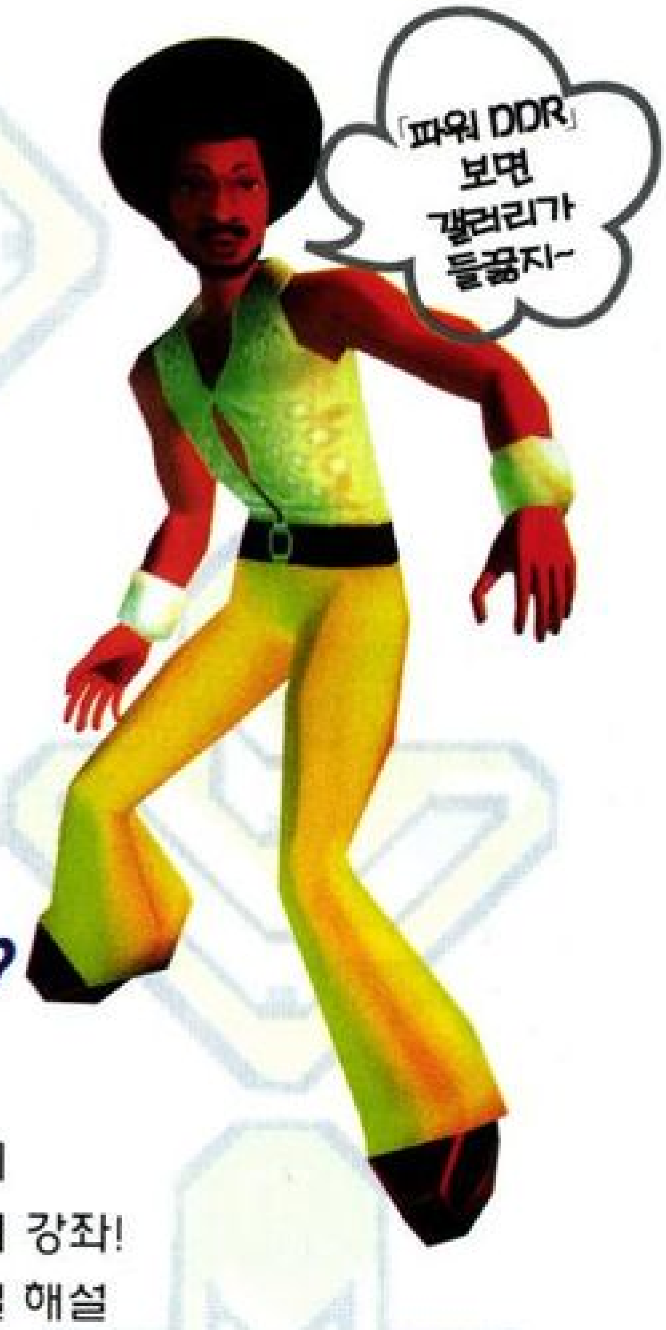
이 책에는 낯선 여성과 대화하는
법에 대해서는 실려있지 않습니다

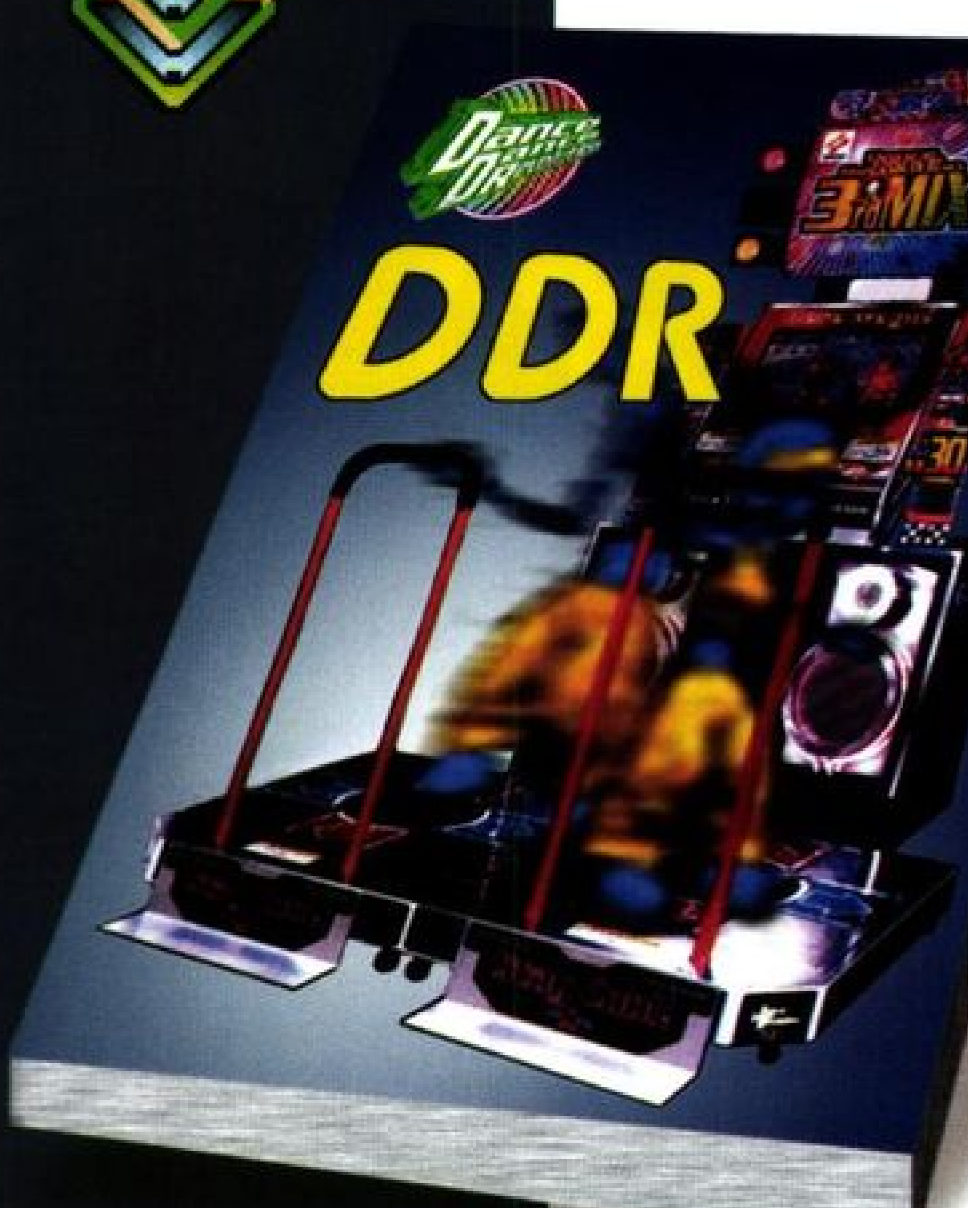
PC용 + 플레이스테이션용 + 오락실용 DDR 종합 가이드북!
기종별 퍼포먼스 고수 되기!!



내 삶의 보람은 DDR
다이어트와 스트레스를 동시에 해결한다!
당신도 수많은 갤러리 속에서 현란한 몸짓을 선보일 수 있다!
이 책을 통해 이 모든 것을 얻으시길 바랍니다!

'당신은 DDR 고수잖아!' 라는
시기어린 목소리가 듣고 싶어졌습니다!





DDR이란 무엇인가?

- 누구나 갖고 싶은 나만의 DDR 시스템 꾸미기
- 왕초보를 위한 DDR 클리어 강좌!
- 퍼포먼스를 위한 기본 스킬 해설
- 오락실용 전곡 족보와 상세히 다룬 족보 매뉴얼
- 다양한 퍼포먼스 소개와 고수로 가는 지름길
- 사진과 함께하는 실전 퍼포먼스 가이드!
- DDR 플레이하기 좋은 곳 소개

■발매일: 2월 10일 예정
■값: 8.500원 문의: 02-3142-6848

제우미디어

플레이스테이션 정품 CD의 뒷면은 까만색입니다

우리 나라의 비디오게임 소프트 유통 체계는 무너졌습니다.

이제 정품 CD란 일부 부유층만의 전유물이 되어버렸고, 불법 복제 소프트를 사용하는 것이 오히려 일반적이고 정상적인 일이 되어버렸죠.

이러한 현실은 어쩔 수 없다고 생각하지만, 조금은 걱정이 됩니다.

과연 이렇게 마음대로 불법 복제 소프트를 구입해서 플레이할 수 있는 날이 얼마나 남았을까요?

현재로는 정품 소프트만 돌릴 수 있는 그리고 앞으로 상당 기간 그러하리라 생각되는 PS2와 DC가 게임 시장을 주도하게 되는 때, 우리 유저들이 받게 될 충격은 어느 정도일까 짐작할 수도 없습니다.

이미 CD 한 장은 5,000원이라고 알고 있는 유저들이 CD 한 장에 많게는 10만원까지 내야만 게임을 즐길 수 있다는 것을 알게될 때의 충격 말입니다.

플레이스테이션의 정품 CD라는 것이 있다는 존재 자체도 모르는 유저들까지도 있다는 현실이 조금은 서글픕니다. 아니, 참 많이도 서글픕니다.

[이우석 기자]

플레이스테이션 페스티벌 2000 개최



소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCE)는 오는 2월 19일부터 2월 20일까지 일본 치바의 마쿠하리멧세에서 플레이스테이션 2와 관련 소프트들을 대거 공개하는 이벤트 「PS 페스티벌 2000」을 개최한다. 이번 이벤트의 목적은 플레이스테이션 2의 능력을 일반에게 충분히 전달하는 것으로 PS2 지원 소프트들이 대거 공개될 것으로 보여 화제를 모으고 있다. 게다가 대회장에는 플레이스테이션 2가 500대나 설치되어 발매 직전에 충분히 그 매력을 느낄 수 있도록 하며 PS2 지원 게임들의 체험판을 배포할 예정이다. 물론 이번 이벤트에서만 구입할 수 있는 한정상품도 준비중이라고 하니 게이머라면 관심이 가지 않을 수 없다.

■ 개최 개요

일시 : 2000년 2월 19일(토), 20일(일) 오전 10:00~오후 5:00

장소 : 마쿠하리멧세(일본 컨벤션 센터) 국제전시장 북 홀(9홀)

■ 전시 예정 소프트

메이커	타이틀	장르	발매일
어트딩크	A6 A열차로 가자 6	시뮬레이션	3월 4일
에닉스	러브스토리	어드벤처	2000년 봄
EA 스퀘어	SSX	미정	미정
	그외 1 타이틀	미정	미정
캡콤	스트리트 파이터 EX 3	격투 액션	미정
코에이	결전	시뮬레이션	3월 4일
코나미	실황 월드 사커 2000	스포츠	3월 4일
	드럼 매니아	액션	3월 4일
스퀘어	드라이빙 이모션 타입 S	레이싱	2000년 봄
	극공간 프로야구	스포츠	미정
SCE	그랜트리스모 2000	레이싱	2000년 봄
	판타비전	퍼즐	2000년 봄
	LQ 리믹스 +	퍼즐	2000년 봄
T&E	골프 파라다이스	스포츠	3월 4일
남코	릿지 레이서 5	레이싱	3월 4일
	철권TT	격투 액션	3월 30일
프롬 소프트	이터널 링	액션RPG	3월 4일
	에버그레이스	액션RPG	2000년 봄

인터넷에서 실황 야구를!



코나미가 인터넷 사업을 강화한다고 밝혔다. 이에 따라 코나미는 올해 안에 5개 이상의 코나미 게임들을 인터넷에서 즐길 수 있는 서비스를 시작할 예정이다. 그 1탄으로는 코나미의 유명한 시리즈 게임인 「실황 파워풀 프로야구」를 기본으로 한 인터넷 전용 홈런 경쟁 게임이 될 것으로 보인다. 회원으로 등록한 후 월 300엔만 내면 무제한으로 게임을 즐길 수 있게 된다. 또한 인터넷 이용자끼리 대전을 할 수 있는 야구게임도 제작될 예정이다. 차후 코나미는 가정용 파워풀 프로야구 시리즈의 최신 데이터를 인터넷으로 전송하는 등의 서비스도 계획중에 있다고 밝혀 코나미 팬들의 관심을 모으고 있다.

한편 「인터넷 파워풀 프로야구 홈런경쟁」은 이미 코나미 홈페이지(http://www.bitway.ne.jp/kceo/goo/)에서 체험판 다운로드 서비스를 실시하고 있다.





▶ 시험서비스 중인 「인터넷 파워풀 프로야구 홈런경쟁」

「제트로 GO!」 JAL 항공 기내 판매용 버전 등장

타이토의 인기 비행기 운전 게임 「제트로 GO!」의 JAL 기내 한정판이 등장한다. PS용으로 발매되는 「제트로 GO!」의 통상 판매용은 일본에서 2월 3일 발매될 예정이지만 JAL기 한정 판매본은 그보다 빠른 2월 1일부터 JAL 기내에서 판매된다. 이 한정판은 일반판과 패키지 모양도 다르며 일반판에서는 볼 수 없는 동영상도 추가된다고 한다. JAL 한정판의 경우 가격은 6,000엔이며 일반판은 5,800엔이다.



드림캐스트 네트워크 회원 50만 돌파

세가 그룹의 네트워크 서비스 회사인 ISAO는 최근 드림캐스트 네트워크의 일본 내 회원수가 50만을 넘어섰다고 발표했다. ISAO의 발표에 따르면 드림캐스트 네트워크의 일본 내 회원수는 서비스 개시 14개월이라는 짧은 시간 동안 50만명을 달성했으며, 이는 게임기를 이용한 네트워크 서비스 공급자로서는 기록적인 수치이다.

또한 회원이 50만을 돌파함에 따라 ISAO에서는 자사가 운영하는 드림캐스트 네트워크의 액세스 포인트를 확충할 계획이며 네트워크 지원 소프트도 더욱 늘려갈 전망이다.

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

DVD 이용한 새로운 게임기 삼성과 도시바에서 각각 발표



DVD를 사용한 새로운 게임기가 등장할 예정이다. 최근 미국에서 열린 가전제품 전시회, '2000 인터내셔널 컨슈머 일렉트로닉스 쇼'의 회장에서 도시바와 우리 나라의 삼성이 게임도 즐길 수 있는 DVD 플레이어를 출품해 화제를 모으고 있다. 이 기기는 미국의 VMLABS사가 개발한 'NUON'이란 기술을 사용한 DVD플레이어로, DVD에 고성능 그래픽 표시기능과 오디오기능을 추가해 게임과 쌍방향의 DVD소프트를 즐길 수 있도록 개발된 제품이다.

현시점에서 알 수 있는 성능은 1,500 MIPS이상(컴퓨터의 처리속도를 나타내는 단위)이라는 정도이다. 드림캐스트가 360 MIPS라는 것을 감안하면 4배 이상의 처리속도를 가지고 있다는 말이 된다.

물론 지원 게임소프트도 몇 타이틀이 공개되었다. 하지만 이 하드웨어들은 어디까지나 DVD 플레이어이며 게임기의 기능은 그저 부가적인 기능에 지나지 않는 것으로 보인다. 삼성의 NUON 기술을 사용한 DVD대응 게임기 'All in one DVD Player'(통칭Extiva)는 3월에 미국에서 발매될 예정이며 가격은 499달러 정도인 것으로 알려졌다. 또한 도시바가 개발하는 기기의 경우는 2000년 상반기에 미국에서 발매될 예정이며 일본 발매는 아직 미정. 〈**관련기사 : 본문 32페이지**〉

KDD 캡콤과 손잡고, 대전 게임용 고속 네트워크 서비스 제공

일본의 유명 통신회사인 KDD는 최근, 대전 게임용 네트워크 서비스(매칭 서비스)를 오는 3월 1일부터 제공한다고 발표했다. KDD가 발표한 「매칭 서비스」는 KKD의 '데이터 온 디맨드 서비스'를 기반으로 한 새로운 고속 네트워크 서비스로 송신된 데이터가 상대측에 70미리초 이내에 전달되는 고속성을 가지고 있다고 밝혔다. 이로써 60프레임의 움직임을 구현해야하는 격투 게임에서도 무리없는 네트워크 환경이 제공된다는 것이다.

또한 정보를 보호해주는 기능도 있어 개인의 정보가 유출될 염려도 없다. 이 매칭 서비스의 이용료는 최고 1분에 20엔에서 11엔 정도이며 접속시간과 타이틀에 따라 요금이 조금씩 차이가 난다. 한편 매칭 서비스는 캡콤이 먼저 KDD사에 의뢰한 것으로써 캡콤이 통신 대전에 대해 높은 관심을 가지고 있음을 확인시켜 주고 있다. 캡콤은 3월 23일 발매하는 「마벨 VS 캡콤 2」를 시작으로, 파워스톤 2, 스트리트 파이터 Ⅲ 임팩트 등의 게임을 통신 대전이 가능하도록 서비스할 예정이라고 밝혔다. 그밖에 이미 발매중인 캡콤의 게임들도 매칭 서비스가 대응되도록 컨버전해서 재판매할 계획이다. 업계에선 격투 게임도 네트워크 시대가 열리게 되었다며 커다란 관심을 나타내고 있다.

채림 캐릭터 '체리미(Cherrymi)', 캐릭터 사업 진출



Tank-M(실장:원운규)은 '국찐이', '파자마 시스터즈' 등의 캐릭터 마케팅으로 잘 알려진 임팩트 커뮤니케이션(대표:김태경)과 손잡고 신세대들에게 인기높은 채림의 캐릭터를 개발했다.

지난 12월19일 제1기 채림 팬클럽 '체리향기' 창단식에서 첫 선을 보였던 채림의 캐릭터인 '체리미(Cherrymi)'는 향후 온라인과 오프라인 상에서 채림 못지않은 활약을 보여줄 예정이다. 체리미는 먼저 로맨틱 코미디 만화로 연재될 예정이며 차후 채림이 MC로 출연하는 프로그램, MTM 홈페이지(www.mtm.co.kr), 임팩트 커뮤니케이션 홈페이지 등 각종 캐릭터 상품 등으로 다양하게 활용될 계획이다.

■ **캐릭터 사용문의: 임팩트 커뮤니케이션 기획국 (02-545-4600)**

툼레이더 DC로도 이식

세계 각지에 열성 팬을 가지고 있는 PC용 액션 어드벤처 게임 툼레이더의 최신 시리즈가 DC로 이식된다.

세가 엔터프라이즈사의 미국 법인 세가 오브 아메리카는 지난 1월 21일 아이도스 사의 최신 게임 「툼 레이더:마지막 계시록(Tombraider:Last Revelation)」을 올 봄 드림캐스트로 이식 · 발매할 예정이라고 발표했다.

이미 수차례 가정용 게임기로 이식된 바 있는 툼레이더는 시리즈 전반에 걸쳐 1,600만개 이상 판매된 초특급 밀리언셀러이다.



▶ PC에서 DC로 활동무대를 넓힌 라라 크로프트

포켓 몬스터 새로운 극장판 공개



국내외를 막론하고 절정의 인기를 구가하고 있는 포켓 몬스터의 극장판 시리즈 최신작 「피카츄 · 더 · 무비 파트 3」의 제작이 발표되었다. 기존 포켓몬스터 극장판이 일본과 미국의 각 영화 차트를 모두 점령할 정도로 인기를 얻었던 만큼 이번 작품도 상당한 인기가 예상되고 있다.

또한 일본과 미국에서 개봉되었던 포켓 몬스터 극장판이 일본에서 비디오로 발매된 이후 비디오 판매 랭킹 1위를 차지하는 등, 포켓몬 관련 3작품이 나란히 10위 권 안에 랭크되었다. 일본 국내는 물론이고 해외에서까지 큰 인기를 모으고 있는 「포켓 몬스터」. 최근에는 GB용 포켓몬스터 금 · 은까지 발매되어 전세계적인 캐릭터로서의 자리를 확고히 지키고 있다.

PS2용 「철권TT」, 발매연기

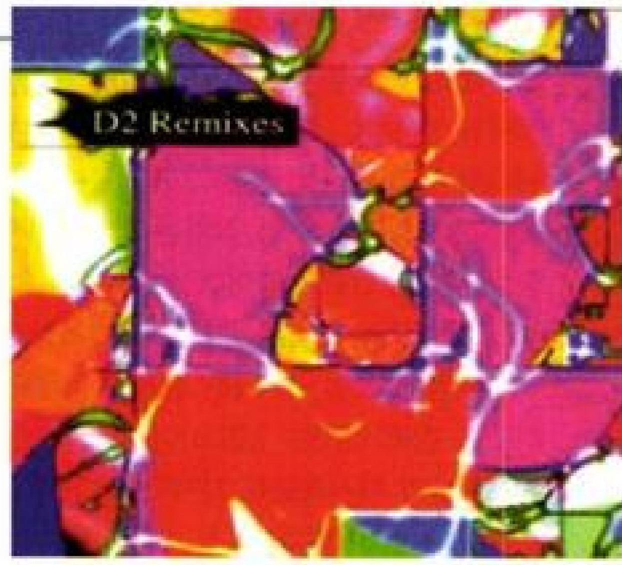
남코는 오는 3월 4일 PS2의 본체와 동시 발매될 예정이었던 자사의 3D 격투 게임 「철권TT」(6,800DPS/CD 1장)의 발매일을 3월 30일로 변경한다고 발표했다. 남코에 따르면 발매연기는 제작상의 이유이며 PS2판은 단순한 아케이드 게임 이식의 수준을 뛰어넘는 작품으로 생각 보다 많은 시간이 소요되고 있기 때문이라고 밝혔다.



POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

재앙을 부르는 게임 D2?



매킨토시용 바이러스에 감염된 것으로 발표된 토이즈 팩토리사의 「D2 REMIX」 앨범

일본의 음반회사 토이즈 팩토리는 자사에서 발매한 「D의 식탁 2」 사운드트랙, 「D2 리믹스(REMIX)」에서 매킨토시용 바이러스가 발견되었다고 발표했다.

99년 12월 27일 발매된 「D2 REMIX」는 드림캐스트용 게임인 「D2」의 삽입곡이 편곡, 수록된 음악 CD로, 컴퓨터용 스크린세이버가 포함되어 있는 앨범.

매킨토시 컴퓨터에 이 스크린세이버를 설치할 경우, 하드디스크에 있는 특정 파일을 모두 파괴하는 '오토스타트(Autostart) 9805' 바이러스에 감염될 우려가 있다고 한다. 이 바이러스는 매킨토시 컴퓨터에만 감염되는 것으로 윈도우 사용자의 경우는 같은 스크린세이버를 설치해도 아무런 문제가 없다.

토이즈 팩토리는 자사의 홈페이지를 통해 매킨토시 컴퓨터에서 CD를 구동시키지 말 것, 이미 구동시킨 경우의 대처법과 상품의 교환에 대한 안내문구 등을 게재하고 있다.

토이즈 팩토리 URL : http://www.toysfactory.co.jp/

국내에 게임전문학교 '게임 아트 칼리지(Game Art Collage)' 개교

게임과 애니메이션을 전문으로 가르치는 게임 전문학교가 오는 3월 문을 연다. 노동부 산하 재단법인 한국인재개발원(원장 황근철)은 최근 일본의 반탄(Vantan) 게임전문학교와 제휴를 맺고 최첨단 장비와 교육시스템을 갖춘 게임전문학교 '게임 아트 칼리지(Game Art Collage)'를 설립했다고 밝혔다.

'게임 아트 칼리지(Game Art Collage)'는 우선 1년 과정의 게임 프로그래밍, 게임 그래픽, 애니메이션, 만화 창작 등 4개 학과를 개설할 예정이며 한 학과당 주 · 야간 40명씩 모두 320명의 수강생을 2월말까지 모집한다.

〈관련기사 : 본문 38페이지〉

■ 문의 : 게임 아트 칼리지 (02-825-0016)

게임종합지원센터 예비교수 선발

게임종합지원센터는 게임아카데미 설립과 게임 전문인력 양성을 위해 우수한 예비교수요원을 선발하여 일본 게임전문 교육기관에 연수시키기로 했다. 선발 인원은 기획분야와 프로그램분야에서 각 1명이며 응모자격과 제출서류는 다음과 같다.

■ 응모자격
1. 학력제한 없음 (전공 불문)
2. 게임분야 유경험자
3. 게임 교과과정 설계 및 기획 가능한 자
4. 일본어로 강의 수강이 가능한 자
5. 병역 필 또는 면제자
6. 해외 여행에 결격사유가 없는 자

■ 제출서류
1. 지원서 1부
2. 자기소개서 1부
3. 최종학교 성적증명서/졸업증명서 국 · 영문 각 1부
4. 일본어 어학능력 증명서 1부 (소지자에 한함)

■ 문의: 게임종합지원센터 아카데미 준비팀 (02-3424-4134)

브에나비스타, 게임사업 개시

디즈니 애니메이션으로 국내에서도 널리 알려진 브에나비스타가 디즈니 게임을 기반으로 한 게임 사업에 본격 진출한다고 밝혔다. 그 동안 영화 · 비디오 · 캐릭터 등 3개 사업에만 주력해 왔던 브에나비스타는 최근 게임 · 음반 · 케이블TV방송 등으로 사업영역을 확대한다는 내용의 사업 확대를 추진해 왔다.

한편 게임사업의 경우 기존 비디오 유통망을 활용할 예정이며, 디즈니의 「타잔」, 「벅스라이프」, 「라이언 킹」 등을 소재로 한 게임을 우선적으로 공급할 예정이다.



아마추어 만화축제 「제 2회 KISS OF COMIC」 개최

명지대 사회교육원 만화예술창작과에서 주관하는 만화 전시회 「제 2회 KISS OF COMIC」이 오는 2월 11일부터 17일, 롯데백화점 잠실점 9층에서 개최된다. 「새천년 새만화 캐릭터」라는 주제 아래 개최되는 이번 전시회에서는 명지대 사회교육원 만화예술창작과 학생들의 자체 작품 전시는 물론 '만화 제작 기법, 일러스트 칼라링 기법' 등의 다양한 강좌코너도 마련해 만화가 지망생들에게 많은 도움이 될 수 있을 것으로 보인다.

또한 학생들이 자체 제작한 애니메이션도 상영될 예정이며 인기작가 사인회와 원화 판매 및 코스프레 행사도 같이 행해질 예정이다.

유리겔라 닌텐도 상대로 100억엔의 손해배상 청구

초능력으로 숫가락을 구부리는 유명 초능력가 유리겔라가 「포켓 몬스터」에 자신의 이미지가 무단으로 사용되었다며 닌텐도를 상대로 100억엔 상당의 손해배상을 청구했다. 유리겔라는 시중에 돌고 있는 포켓몬카드에 윤겔라라는 이름을 가진 포켓몬이 염력을 사용한다는 것과 숫가락을 들고 있는 것은 자신의 이미지를 도용한 것이라고 주장하여 현재 일본에서 소송 절차를 밟고 있다고 밝혔다. 이에 대해 닌텐도 측은 캐릭터의 명칭은 자신들이 만든 것이고 유리겔라와는 관계없는 것이라고 일축하고 있다. 결국 법정싸움으로 이어지는 닌텐도와 유리겔라. 법정에서의 결과에 귀추가 주목되고 있다.

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

GB소프트 무허가로 업로드한 일러스트레이터, 고소

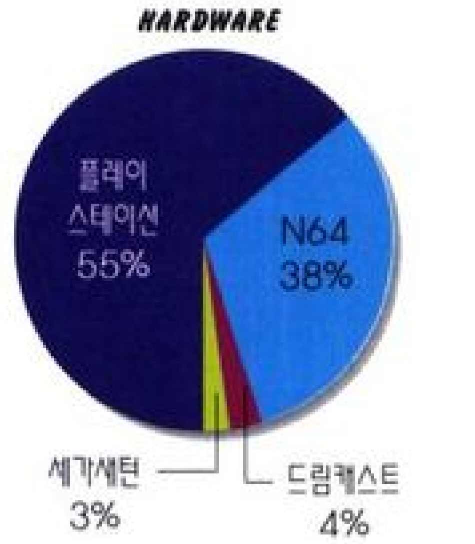
일본 컴퓨터 소프트웨어 저작권협회(ACCS)는 최근, 게임보이 소프트를 무허가로 업로드한 일러스트레이터를 교토지검에 고발했다고 밝혔다. ACCS의 고소에 따라 교토 경찰서 생활환경과와 하이테크범죄 대응실은 이 사람을 저작권법률 위반혐의로 수사에 나섰다. 이 남성은 99년 8월말부터 11월 중순까지 닌텐도의 「마리오 골프GB」 등 새로 나온 게임들을 허가 없이 자신의 홈페이지에 업로드해 10종류 이상의 게임 보이용 소프트를 일반인이 다운로드할 수 있게 한 것뿐만 아니라 이 소프트들을 PC에서도 돌아갈 수 있도록 한 에뮬레이터까지 업로드했다고 밝혔다. 그뿐만 아니라 자신의 홈페이지가 간단하게 발각되지 않도록 위장하는 수법도 사용한 것으로 밝혀졌다. 이 남성은 한 대학생에 의해 고발되었으며 동시에 홈페이지도 폐쇄되었다. 한편 이번 사건은 점차 에뮬레이터가 대중화되어 있는 우리 나라에도 적지 않은 영향을 줄 것으로 보인다.

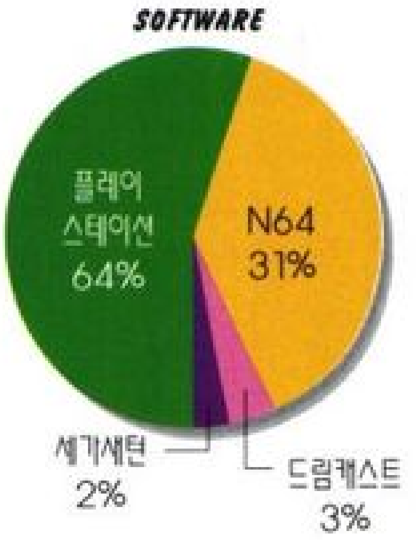
1999년, 미국 비디오게임 판매 순위 발표

최근 유명 게임관련 홈페이지인 IGN은 지난해 미국내 비디오 게임 판매 통계를 발표했다. 이번 통계에 따르면 미국도 역시 지난 한 해는 포켓몬의 해였다. 1999년 미국의 비디오게임 소프트웨어 판매 순위를 살펴보면 포켓몬스터 관련 소프트웨어들의 엄청난 약진이 돋보인다. 물론 올해에도 「포켓몬스터 금은」 등의 발매로 한동안 포켓몬스터의 인기는 여전히 높을 것으로 예상된다.

1999년 미국내 비디오 게임 판매 순위

1위	포켓몬스터 블루	310만	GB
2위	포켓몬스터 레드	300만	GB
3위	포켓몬스터 옐로우(피카츄 버전)	280만	GB
4위	동키콩64	190만	N64
5위	포켓몬 핀볼	180만	GB
6위	포켓몬 스냅	150만	N64
7위	그랜트리스모	130만	PS
8위	닌텐도 스매시 브라더스	130만	N64
9위	드라이버	120만	PS
10위	스파이로 더 드래곤	120만	PS





표를 보면 알 수 있듯이 일본 시장과의 가장 큰 차이는 판매량이다. 일본 시장의 경우, 99년에 100만장 이상 판매된 소프트웨어가 「바이오 하자드 3」, 「포켓몬스터 금은」, 「파이널 판타지 Ⅷ」을 제외하고는 없는데 반해서, 미국에서는 1위에서 10위까지의 순위권 안에 들어있는 타이틀 모두가 100만장 이상 판매됐다. 또한 파이널 판타지Ⅷ이 10위권 안에 들지 못한 것도 충격적인 일이다. 발매일의 문제라고 생각할지도 모르지만, 파이널 판타지Ⅷ보다 늦게 발매된 「동키콩64」가 200만 카피 가까이 팔린 것을 생각한다면 발매일의 문제만도 아니다.

하지만 무엇보다 주목할만한 것은 포켓몬스터 시리즈의 엄청난 판매량. 포켓몬스터의 핵심 시리즈 두 개의 판매량이 300만개를 넘은 것을 비롯, 관련 소프트웨어들도 높은 자리를 차지하고 있으며 포켓몬스터 관련 타이틀의 판매량만 하더라도 1,200만개를 훌쩍 넘어버린다. 또한 플레이스테이션의 인기 타이틀이 우리 나라와는 어느 정도 차이가 있다. 이미 97년에 발매되어 일본에서는 저가판 마저 발매되어있는 「그랜트리스모」가 또 다시 100만개 이상 판매되는가 하면, 우리에게는 상당히 생소한 타이틀인 「드라이버」나 「스파이로 더 드래곤」도 많은 판매고를 기록하고 있다.

한 가지 아쉬운 점이라면 드림캐스트용 소프트웨어들이 하나도 올라와 있지 않다는 점이다. 하드웨어는 미국 시장에서 돌풍을 일으키며 판매고 역시도 상한가를 치고 있지만, 세가의 고질적인 문제 중 하나인 물량의 부족 때문에 미국에서의 하드웨어와 소프트웨어 판매는 약간 주춤한 상태이다.

다음은 하드웨어의 점유율이다. 참고로 이 표는 32비트 이상의 게임기만을 대상으로 한 것이기 때문에 게임보이가 제외되어 있다.

그림을 보면 알 수 있듯이 하드웨어, 소프트웨어 모두 플레이스테이션이 훨씬 높은 판매고를 기록하고 있다. N64의 경우 소프트웨어 판매 차트의 상위권에서는 분명 좋은 성적을 보이고 있지만, 사실 N64에서 즐길만한 타이틀은 차트에 있는 정도에서 크게 벗어나지 않기 때문에 전반적인 판매량은 그다지 많지 않다고 볼 수 있다.

반대로 플레이스테이션의 경우는 한 타이틀에 힘이 몰리지는 않지만 전반적인 타이틀의 매출 추세가 고른 편이며 드림캐스트는 하드웨어의 보급률만큼 충분한 소프트웨어가 공급되고 있지 않다는 것을 알 수 있다.

아스키, 월간 「패미통」 분사화

일경산업신문의 최근 보도에 따르면 아스키는 1월 18일부터 일본 최고의 비디오 게임지 「월간 패미통」을 비롯한 자사의 게임관련 출판부문을 분사시킨다고 밝혔다. 새로운 회사는 아스키가 전액을 출자한 「아스키 비주얼 엔터테인먼트」로 게임 정보를 기본으로 한 정보 제공 서비스, 인터넷 사업 등을 추진하게 된다.

센티멘탈 그래피티 2, 예약 캠페인 개최

NEC 인터채널이 3월 23일 발매할 예정인 드림캐스트용 소프트 「센티멘탈 그래피티 2」의 발매를 기념하는 예약 캠페인과 'NEC 인터채널 팬 감사 Day 스페셜'이라는 기념 행사가 개최된다.

예약 캠페인의 내용은 2월 16일까지로 정해져 있는 캠페인 기간 중에 「센티멘탈 그래피티 2」를 예약한 사람에게는 게임과는 별도로 「센티멘탈 그래피티 2」의 원화집과 성우의 특별 편집 동영상이 수록된 특제 디스크 '서드 윈도우'를 특전으로 받을 수 있는 이벤트이다.

또한 「센티멘탈 그래피티 2」 관련 행사인 'NEC 인터채널 팬 감사 Day 스페셜'은 2월 26일 일본 동경국제포럼에서 개최될 예정이며 팬들을 위한 다양한 이벤트가 준비되어 있다.

SNK, 경영난 타개위해 파친코 회사에 편입

SNK는 최근 경영난 타개를 위해 파친코 관련 업체인 일본 아루제의 자회사가 되었다. 일본경제신문의 최근 보도에 따르면 아루제와 SNK는 아케이드 게임과 가정용 게임기의 하드, 소프트웨어의 개발, 제조, 판매와 어뮤즈먼트 시설의 기획, 경영 등에 있어서 협력 관계를 구축했다고 밝혔다. 아루제로서는 게임 개발환경 강화를 위해 SNK의 제 3자 할당 증자 방식을 통해 50억엔을 출자하여 특정 자회사화하게 된 것이다.

한편 아루제는 SNK를 자회사로 편입시키게 된 것을 계기로 파치슬로, 파친코에 이어 게임사업을 3번째 사업의 축으로 한다고 천명했다.



제작사	캡콤
장르	대전액션
발매일	3월 예정
발매가	미정

왜 안나오나 했다…

스트리트 파이터 EX 3

「스트리트 파이터 EX 2(이하 스파 EX)」까지 잘도 만든 우리의 아리카. 3는 언제 만드나 이제나저제나 기다렸더니 어김없이 3탄의 발매를 선언하였다. 그리고 몇달 후, 그들의 음모는 서서히 드러나고 여러 가지 획기적인 시스템이 우리에게 충격을 던져주고 있는데…. 캡콤과 아리카가 던져주는 새로운 대전액션의 대작!! 발매일이 다가오는 EX 3의 세계를 스을쩍 엿보기로 한다.

스트리트 파이터란 단어를 들으면 무엇이 떠오르는가? 예전, 지금의 음악게임에 버금가는 엄청난 인기를 구가하며 오락실 주인아저씨를 돈방석에 올려준 게임. 만화, 영화, TV에 까지 등장했었던 스트리트 파이터!! 게다가 EX. 덤으로 3까지 붙어있는 이 게임의 특징을 알려주겠다. 그리고 덤으로 한가지 말한다면 누군가가 찝쩍거리면 한마디로 보내버리자. 슈퍼스트리트파이터투터보. 일곱 방울의 침으로 그는 도망갈 것이다. 역시 스파는… 좋아!!



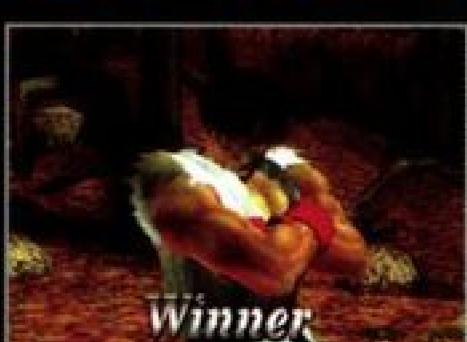
▲흑발에 군복 비슷한 차림. 그는 혹시…?



▲영화 리얼필름에 등장했던 캡틴 사라다… 아니 사와다가 아닐지?

그래픽이 눈에 띈닷!

플스2로 발매되는 철권TT의 그래픽을 보면 알겠지만 아케이드의 그것을 이미 초월하다 못해 별개의 게임이라 생각할 정도로 높은 수준을 자랑하고 있다. EX3의 그래픽도 예외는 아니어서 아케이드로 나온 여느 게임들과 비교해도 수준이 훠얼씬 높다는 것은 보면 안다. 제작사에서는 머리카락 한 올까지 충실히 재현했다고 주장하고 있는데…(예전에 「봉신영× 엘×바유」라는 게임이 이런 말을 했다가 피를 본 적이 있다). 우선 화면을 보며 높아진 그래픽을 감상하시도록!



▲류의 얼굴을 보자. 지금까지의 뭉개진 텍스처와는 격을 달리한다



▶춘리의 경우에는 리얼하다 못해 무섭다

는 의문의 ACE라는 캐릭터가 등장하여 우리를 의문 속으로 빠트리고 있다. 물론 게임이 나오고 나면 별 것 아닌 캐릭터처럼 묻힐 수도 있지만 어쨌든 신 캐릭터는 신 캐릭터. 최대한 그를 존중하여 2장의 사진을 실어준다.

캐릭터에 관련된 짧은 보고서

캐릭터	등장 작품(EX기준)
류	1, 2
켄	1, 2
춘리	1, 2
호쿠토	1, 2
독트린 다크	1, 2
스컬로 매니아	1, 2
사론	2

현재 확인된 전작의 캐릭터들은 다음과 같다

하지만 EX 시리즈는 웬만해서는 전작의 캐릭터들을 버리지 않기 때문에 캐릭터들이 그대로 계승될 확률은 아주 높다(알렌 스나이더나 블레어 데임같은 재수없는 케이스를 제외하면…). 그리고 이번에

개떼 배틀모드의 등장

팀 배틀을 이야기하는 것이 아니다. 마치 제로 시리즈의 드라마틱 배틀처럼 한 화면에서 동시에 싸우는 것을 의미하는 것이다. 1:3의 핸디캡을 안고 싸우는 배틀이라든가, 10명 이상이 동시에 싸우는 난투극 등등의 모드가 준비되어 있다. 물론 EX시리즈이니 만큼 많다는 것을 제외하면 게임성은 전혀 변하지 않을 것이라는 우려와 비난의 소리가 높지만…. 그래도 한번 더 믿어 주기로 한다.



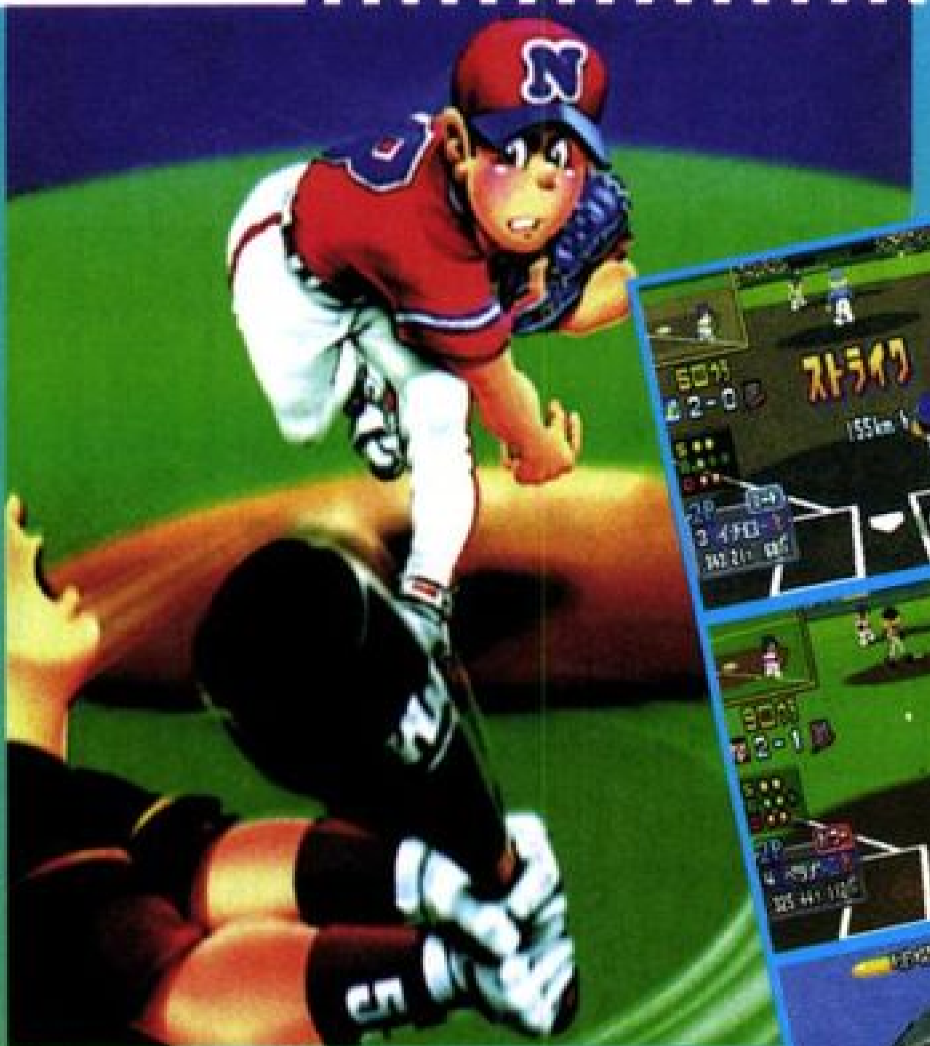
▲난투극이다. 멀티탭이 지원된다면 평생 소장해도 될 듯



▲예에는 장사 없었다. 멋지다 독트린!



▶우리의 주인공 류! 독트린 & 스컬로 & 사론 콤비에게 덤벼보지만…





남코의 폴리곤 기술을 느껴보시오

월드 스타디움 4

오랜 잠적기간을 깨고 다시 그 모습을 드러낸 「월드 스타디움」시리즈. 거기에 최신작이라는 것을 과시하기 위해서인지 옆에 '4'라는 숫자도 붙여져 있다. 시리즈를 더해갈수록 계속해서 파워업되는 모습을 확인할 수 있는 「월드 스타디움」. 이번 「월드 스타디움 4」는 얼마나 완성도를 높이고 우리에게 다가왔는지 한번 확인해보도록 할까. 오오, 폴리곤! 폴리곤! 폴리, 폴리, 폴리곤이다! 이예!! 뭐야, 폴리곤이 싫은거냐? 폴리곤을 쓰면 박력이 틀려진다!! …잘 만들 경우에만 해당되지만. 설마, 남코의 폴리곤 기술을 의심하나?

제작사	남코
장르	스포츠
발매일	3월 예정
발매가	5,800엔

태고적 시리즈부터 차곡차곡 실력을 쌓아서 만들어낸 게임인 만큼 게임성이 뛰어나기로 유명한 「월드 스타디움」. 최신작이라 그런지 보다 쉽고, 보다 재미있게 게임을 즐길 수 있도록 만들어졌다. 역시 시리즈마다 그 모습이 발전하는 것이 확연히 느껴지는 분신모드와 자신의 팀가(歌)를 만들 수 있는 작곡모드들도 건재하다. 자, 그럼 옛 기억을 더듬으면서 「4」에 대해 알아보자.

어디가 바뀌었나?

기본적인 시스템은 전작들과 크게 달라진 것은 없지만 새로운 요소들의 추가와 전작의 시스템들도 개량되었다. 누구라도 쉽게 즐길 수 있도록 게임모드도 간단한 선택이 가능하다는 점도 빼놓을 수 없다. 그래, 접대용이다. 접대용.



▲몸이 같이하자



▶팀을 간단하게 선택

분신을 만들자

자신만의 오리지널 캐릭터를 만들 수 있는 모드. 우선 자신이 원하는 스타일의 캐릭터를 그대로 만들어 낼 수 있다는 장점이 있다. 그러나 그것이 마음대로 되지 않는다는 단점도 있다(약오르고 있나?). 그렇다고 쉽게 포기한다면 절대로 자신의 복제물을 훌륭히 만들어 낼 수가 없다. 우선은 장인정신을 가지고 만들어보도록 하자. 게임에서 사용할 수 있냐고? 당연히 가능하다. 장사 한두 번 하는가?



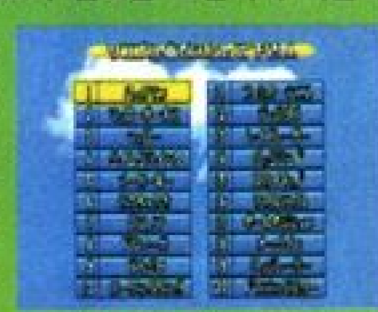
▲열심히 육성, 신중해라!



▲능력치의 밸런스가 정말 중요

이번에도 빠지지 않는 작곡모드

역시 월드 스타디움하면 빼놓을 수도 없고 빠지지도 않는 것이 바로 작곡모드이다. 이는 또다른 재미를 만들어내는 숨은 진주로서 음표와 쉼표를 오선지에 적절히 대응시켜 하나의 완벽한 노래로 만들어내면 그것을 경기 중에 응원가로 사용할 수 있다. 물론 샘플도 준비되어 있으니 샘플을 에디트해서 곡을 만들어보는 연습을 하는 것도 나쁘지 않다. 하지만 진정한 게이머라면 자신만의 훌륭한 곡을 만들어보자! 그래, 분위기에 맞게 창마등의 음악을!!!



▲샘플은 상당히 많이 구비되어 있다



▲음표 맞추기는 그다지 어렵지 않다

아직도 건재하다

자신이 경기하는 시합에 대해 정보를 제공하는 스포츠 신문. 그 유명한 남스포(남코 스포츠신문)도 건재하다. 이것은 그날의 주요경기라든지 주목할 만한 포토제닉들을 담아 실어주는 신문. 실력만 뛰어나다면 아마도 신문에서 자신의 모습을 볼 수 있을 것이다.



▲완투승!



▲기적의 트리플 플레이

모드를 살펴보자

게임을 즐기기 위해서 알아야할 기본적인 모드들에 대한 설명이다.

매치 플레이

골프의 경기방식을 응용한 야구게임으로 좀 색다른 방식으로 게임이 진행된다. 매회가 끝나는 시점에서의 점수를 새로운 포인트로 재계산한 다음, 포인트의 합계로 승패를 가리기 때문에 좀 황당할지도 모르는 게임모드.



▲뭐, 뭐지?



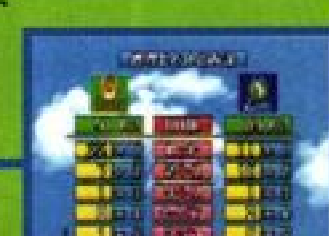
◀계산법조차도 특이하다

어세스먼트

야구의 경기방식을 완전히 개조해서 즐기는 모드로 안타가 1점, 솔로홈런은 4점, 투런홈런은 5점이라는 룰로 플레이해서 점수가 많은 플레이어가 이기는 게임. 당연히 점수를 많이 따내는 사람이 이긴다. 친구와의 우정을 확인시켜주는 아주 건전한 모드.



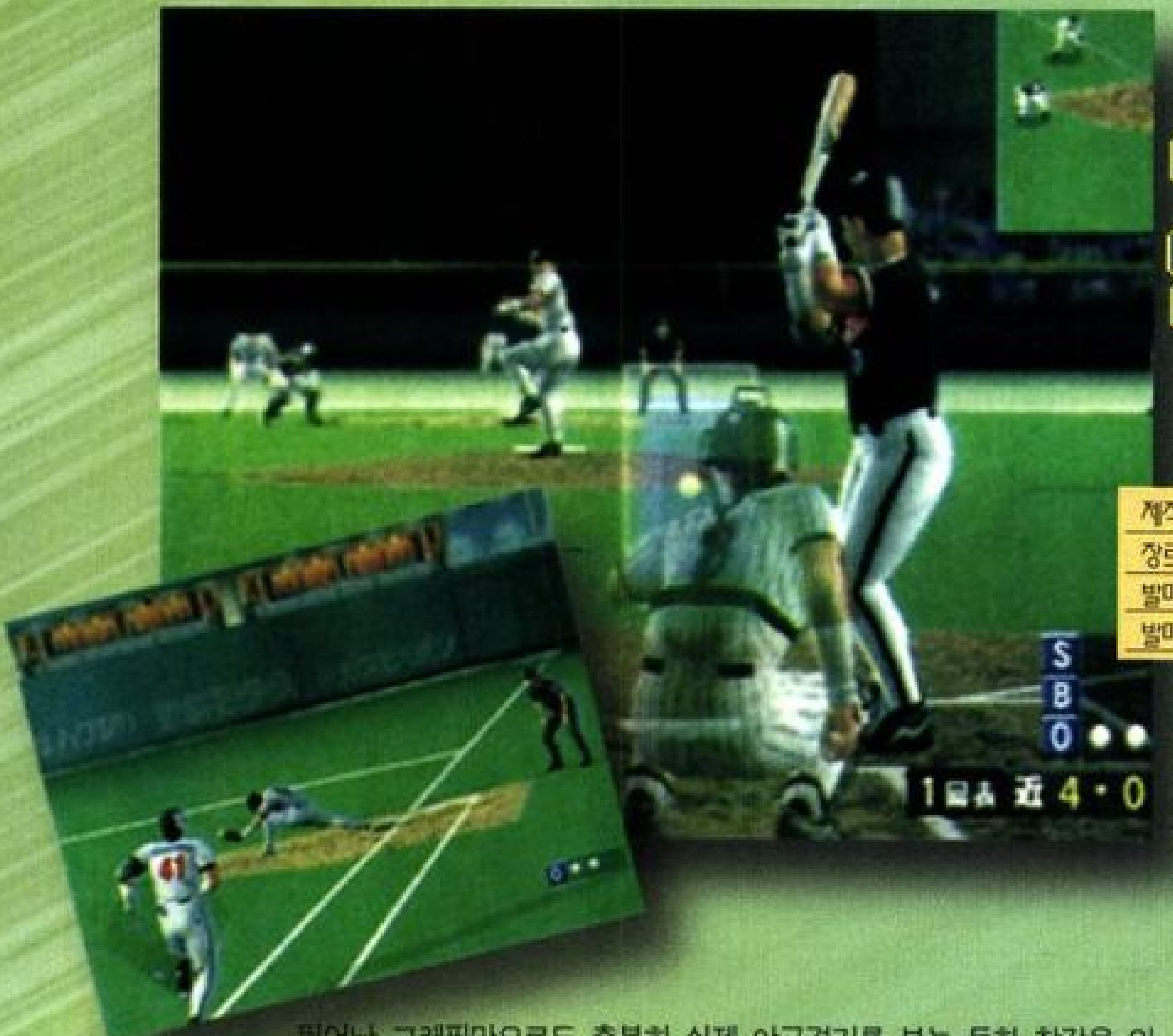
▲이게 한 게임의 점수라고?



▲채점방식은 정말 황당해

계속되는 스퀘어의 시도. 훌륭하다!!!

극공간(劇空間) 프로야구



제작사	스퀘어
장르	스포츠
발매일	3월
발매가	미정

스퀘어에서 처음 시도하는 장르인 스포츠. 우선 플스2로 만들어지고 스퀘어에서 만든다고 하니 그래픽은 더할 나위 없이 뛰어날 것으로 예상되지만 과연 스포츠의 꽃이라고 할 수 있는 실황중계와 돌발적인 연출이 어떤 식으로 처리될 것인지 벌써부터 주목을 끌고 있다. 자! 이제는 공격을 해야할 때이다.

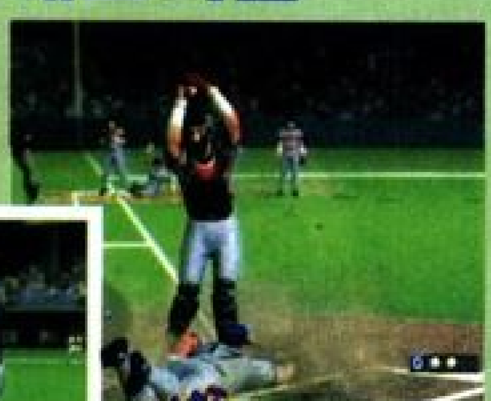
뛰어난 그래픽만으로도 충분히 실제 야구경기를 보는 듯한 착각을 일으키게 하는 스퀘어의 「극공간 프로야구」. 그래픽은 다소 클레이 애니메이션(점토 인형 애니메이션)같은 느낌이 많이 들긴 하지만 사진을 자세히 보면 완벽한 폴리곤과 쉐이딩으로 구성되어 있음을 알 수 있다. 또한 플스2의 성능을 활용하였기 때문에 이 모든 것들이 실시간으로 이루어진다는 것. 한마디로 스포츠게임에서 상당히 중요하다고 할 수 있는 스피디한 경기를 맛볼 수 있다는 것이다.



▲달려라! 달려!

화려한 그래픽으로 페스티벌

플스2라는 괴물 하드웨어로 만들어지기 때문에 확신할 수는 없지만 그래도 선수의 표정 하나까지 연출해내기는 쉽지 않다. 그러나 포수의 블로킹, 타자의 헤드슬라이딩 때 흩어지는 먼지까지 정말 손색없이 완벽하게 재현되었다(주의: 이것은 동영상이 아닙니다. 게임 화면입니다).



▲슬라이딩!!! 카운터는?



◀투수 와인드업!

선수들의 동작 하나하나 까지

선수들이 실제경기에서 하는 특이하고도 개성적인 동작들이 모두 재현되어 있다. 그래서 실제경기를 보고 있는 듯한 느낌이 굉장히 강하다. 그럼 어떤 동작들이 있지?



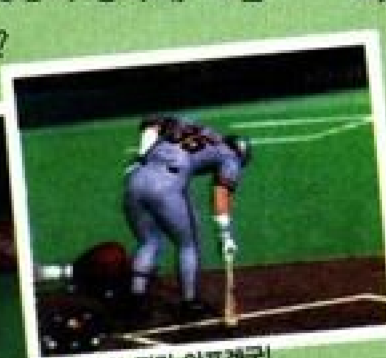
▲흥분하게 세~잎



▲배트도 점검하고



▲카메라도 의식하고



▲엇! 정말 아프겠군!

11개의 실존구장이 등장!!

일본에 실존하는 구장들을 공인을 통해 게임에 사용하기 때문에 완벽하게 재현할 수 있게 되었다. 광고판의 위치며 전광판의 모습 등등을 이제는 집에서도 볼 수 있는 것이다.



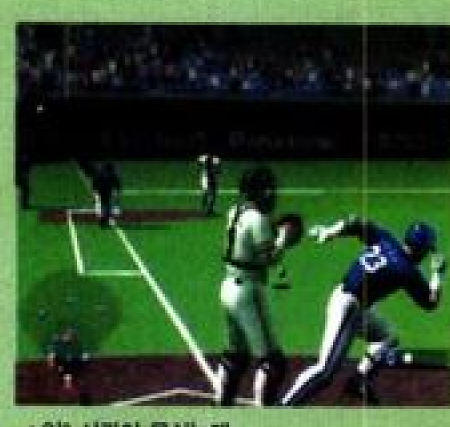
▲도쿄돔이다. 도쿄돔!



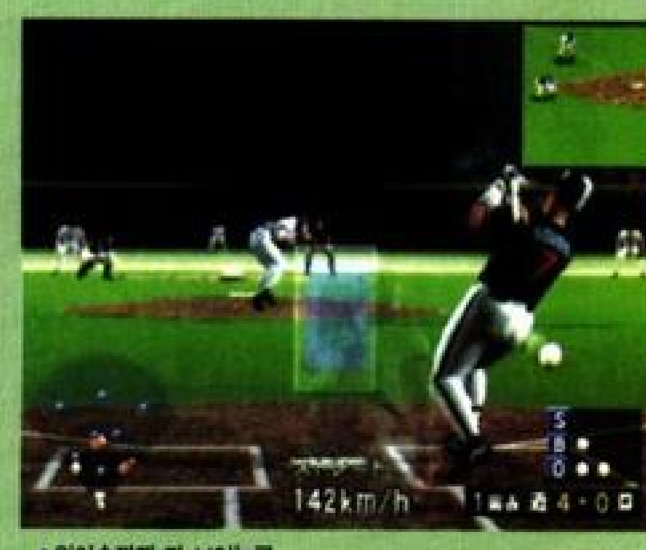
▲이것은 좀 다른데 어느 구장일까?

많아도 느려지지 않는다!

「극공간 프로야구」는 이제까지의 야구게임과는 다르게 상당히 연출에 신경을 썼다. 특히 카메라워크 부분의 비중이 높아졌는데 카메라워크가 다양해졌기 때문에 그만큼 화면에 여러 명의 선수들이 잡히게 된다. 하지만 하드웨어가 뛰어난 만큼 화면에 버벅거리고 끊긴다거나 하는 일은 없다.



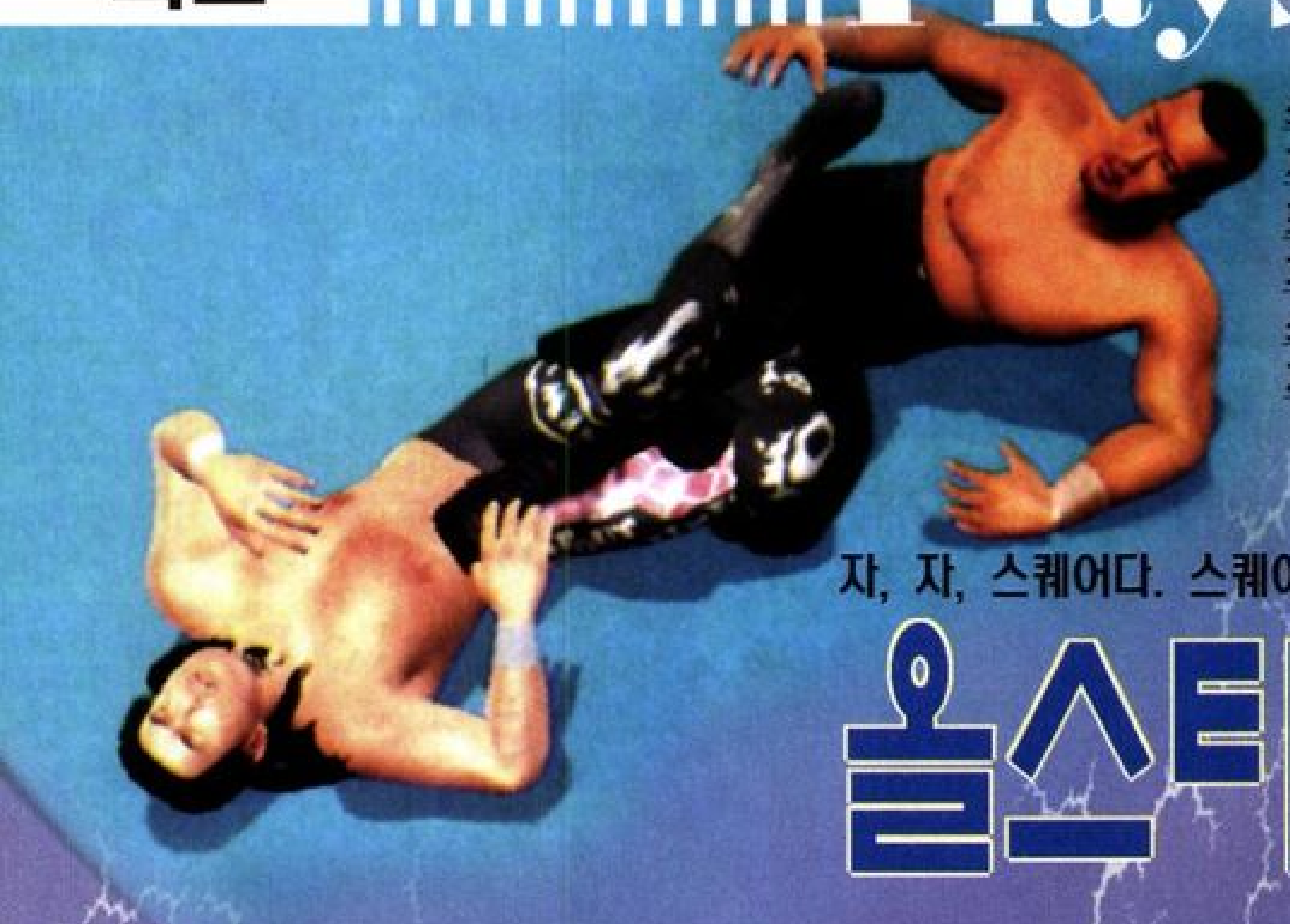
▲엇? 사람이 뭉치는데…



▲외야수까지 다 보이는군

실황도 염려마라

뛰어난 것은 그래픽뿐만이 아니다. 게임의 재미를 확실하게 책임질 수 있는 리스펀스 시스템이 당연하듯 채용된다. 일본에서 유명한 아나운서와 해설자들이 직접 녹음을 감수해서 리얼하게 음성을 들을 수 있게 된다. 게다가 그 패턴은 약 3,500가지나 된다고 하니 보다 해설을 섬세하게 해줄 수 있을 것이다.



스퀘어가 또다른 장르에 도전한다. 이번에는 프로레슬링이다. 게다가 일본의 올스타들을 기본 캐릭터로 하여 진행하는 프로레슬링. 과연 어떤 연출력과 그래픽을 보여줄지 사뭇 기대가 가긴 하지만 한편으로는 걱정도 된다. 떡하니 화면사진을 공개한 스퀘어의 의도를 예상해가면서 우선 기본적인 것들은 알고 지나가도록 하자.

제작사	스퀘어
장르	스포츠
발매일	미정
발매가	미정

자, 자, 스퀘어다. 스퀘어

올스타 프로레슬링

프로레슬링의 실감을 추구한다는 일념하에 제작하고 있는 「올스타 프로레스링(이하 올프)」은 일본 프로레슬링을 기반으로 하여 기술들과 선수들, 그리고 경기장들이 실존하는 것으로 이루어져 있다. 과연 어느 정도의 수준을 보여줄지 일단 확인이라도 하자.



◀노려보면 어쩔 건데?

리얼하지만…

확실히 그래픽은 리얼하다. 하지만 개성이 넘치는 선수들의 얼굴마저도 자세히 확인할 수 있을 정도로 뛰어나기 때문에 어떻게 보면 역효과일 수도…. 모든 것은 적당한 것이 좋은 법.



용두사미… 가 아니고

이것이 나의 파워다

라고 애써서 주장하지만…

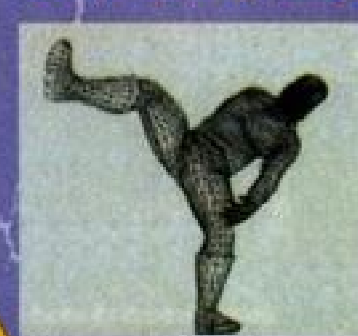
비보길군…







세심한 그래픽



▲와이어프레임 작성

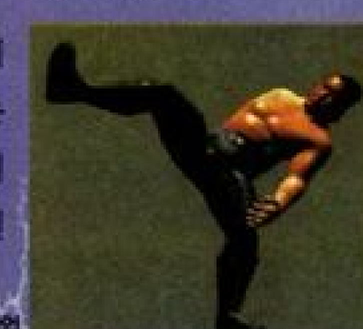


▲폴리곤 후 랜더링과



▲텍스쳐 작업

깔끔하고 멋진 그래픽으로 캐릭터를 만들어내기 위해서 스퀘어가 얼마나 노력했는지 알 수 있는 부분이다. 캐릭터 폴리곤의 가장 기반이 되는 와이어프레임을 시작해서 매핑까지 세심한 정성을 확인할 수 있다.



▶마지막으로 매핑작업

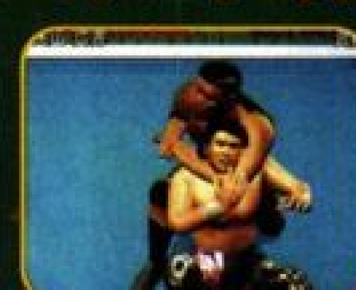
기술들 대공개

기술들도 멋지게 재현해낸 올프. 레슬링인 만큼 기술들이나 잘 암기해 두자.

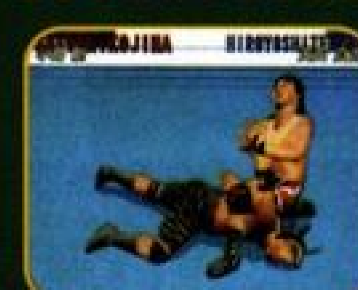
각종 기브업 기술들



▲코브라 트위스트다



▲배후 기브업 2



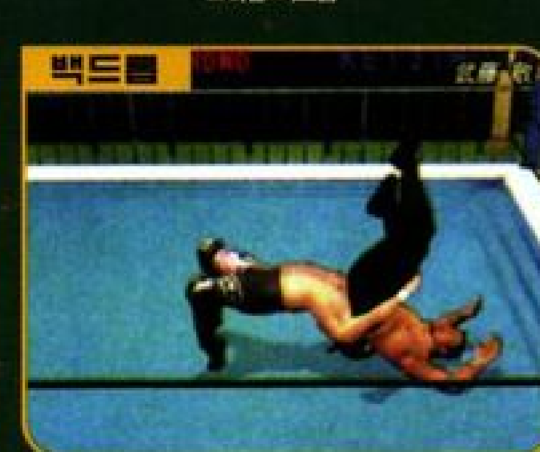
▲하단 기브업

드롭킥



▲작열

백드롭



▲레스링에서 빼놓을 수 없는 백미

프로페셔널에서 아티스트로…

그랜디아 2



제작사	게임아츠
장르	RPG
발매일	미정
발매가	미정

FF7의 유일한 대응책이 될 거라 믿었던 새턴의 RPG 「그랜디아」. 하지만 계속되는 발매 연기 끝에 결국은 FF보다 1년 이상이 늦게 발매되었다. 게다가 발매 시기도 좋지 않아 판매율까지 기대치를 넘지 못했던 비운의 작품이지만, 그 게임성 만큼은 만인에게 인정받았다. 그렇게 「그랜디아」의 이야기는 끝을 맺었고, 더 이상 「그랜디아」란 이름에 「2」라는 수식어가 붙는 일은 없기를 바라고 있었는데…. 결국은 「2」의 제작이 결정되었고, 1년이 지났다. 스토리, 세계관, 그래픽, 모든 것이 일신된 또 하나의 「그랜디아」. 그 타이틀 명은 「그랜디아 2」.

발매연기…. 기본은 1년이다! 라고 외치는 게임아츠의 「그랜디아」가 제작 발표 후 1년의 시간을 보낸 후 새로운 정보를 공개하였다. 발매일은 아직 미정이지만 제작사 측에서는 게이머들이 생각하는 것보다는 빨리 발매한다고 하는데…. 게임아츠가 빨리 발매한다니 더 무섭군….

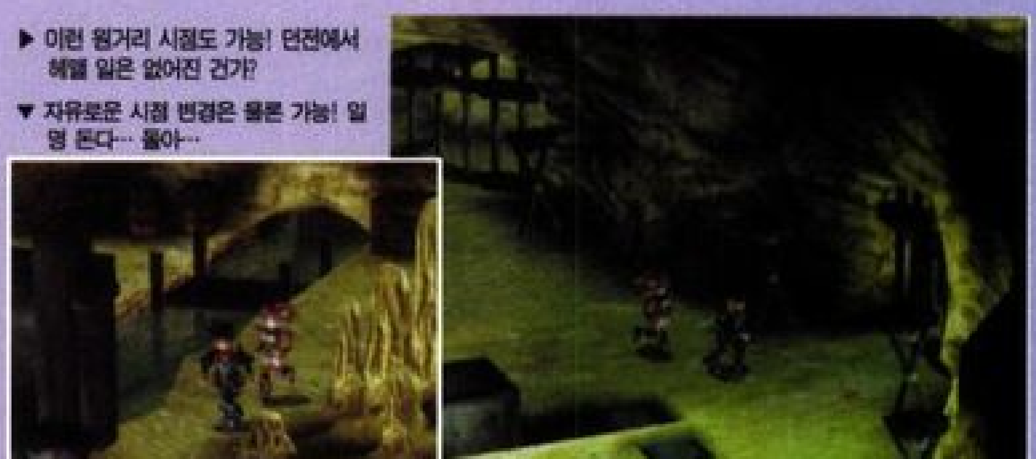
또 하나의 그랜디아

캐릭터, 배경 등 화면에 표시되는 모든 것이 폴리곤으로 표현되는 것은 물론이고, 캐릭터와 세계관, 스토리까지 모두 일신되어 있다. 이번 작품의 배경이 되는 것은 기본으로 설정되어 있는 세계보다 10,000년 전에 일어난 '신마의 전쟁'이라 불리는 대전쟁. 천공에는 에스카플로네… 가 아닌 악마가 부유하고, 사람들은 그라나스 신을 섬기는 세계에서 주인공의 모험의 막이 시작된다.

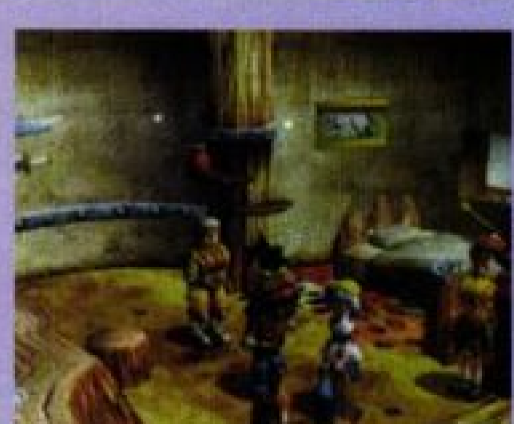

▲ 분명 주인공은 이 곳을 건너가려 할 것이다… 안 그러면 주인공 못한다

▶ 이런 원거리 시점도 가능! 던전에서 헤멜 일은 없어진 건가?

▼ 자유로운 시점 변경은 물론 가능! 일명 돈다… 돌아…



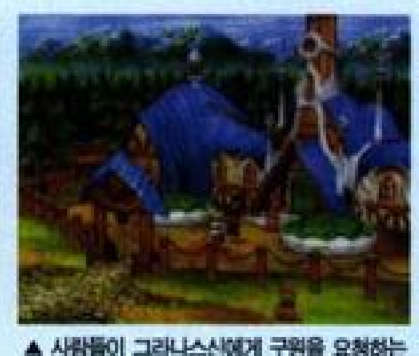

▲ 필드와 던전에는 수많은 트릭과 함정 등이 준비되어 있다. 이것도 전작의 계승인가?


▲ 여기는 무기 상점?

신마의 전쟁이란…?

'신마의 전쟁'이란 그라나스라는 신과 발마라는 악마에 의해 세계를 두 개로 나누어 버린 전쟁을 칭하는 것으로 그 결과 세계는 무참하게 파괴되고 대지는 그라나크리프에 의해 여러 개로 나누어지게 됐다. 살아 남은 사람들은 재건의 희망을 품고 생활을 시작했지만 그라나크리프가 집단 간의 교류를 저지하기 때문에 10,000년이 지난 지금까지도 사람들의 생활은 거의 나아지지 못하고 있다. 하늘에는 발마의 상징인 검은 달이 떠 있고, 사람들의 마음에 어둠을 뿌리는 세계. 사람들은 그 어둠을 이겨내려 그라나스요의 신관에게 구원을 청하고 있는 것이다.

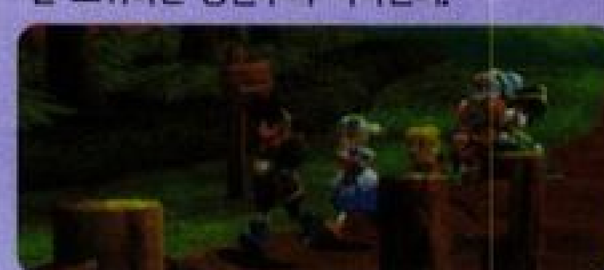

▲ 사람들이 그라나스신에게 구원을 요청하는 교회는 이 세계에 곳곳에 분신되어 있다

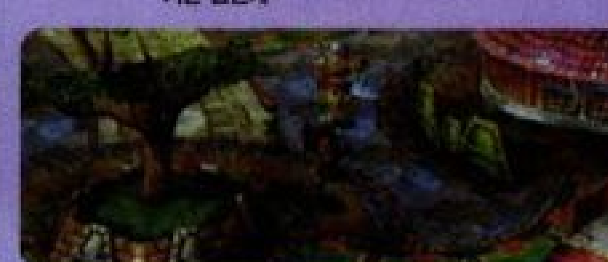

▲ 사람들이 그라나스신에게 구원을 요청하는 교회는 이 세계에 곳곳에 분신되어 있다

이야기의 배경… 그리고 시작

주인공 류드는 '지오하운드'라는 몬스터 퇴치업으로 생계를 이어가는 17세의 소년. 과거에 일어났던 어떤 사건을 계기로 타인에게는 마음을 열지 않게 되었다. 현재 파트너인 매 스카이와 함께 퇴치업을 하며 살아가고 있다. 이야기는 그라나스의 교회가 있는 카보 마을에서 교회의 견습 신관인 소녀 엘레나를 호위하는 장면부터 시작된다.


▲ 시작은 평이하다. 주인공이 히로인을 만나면서 이야기는 급전개…


▲ 파티는 최대 4인까지 구성할 수 있다. 하지만 현재 공개된 캐릭터는 3인… 저 사진에 보이는 4번째 캐릭터는?


▲ 생동감이 넘치는 필드화면…. 누군가가 「그랜디아」를 살아있는 RPG라 평가했던 기억이 난다

전작에서 계승된 전투 시스템

모든 것이 일신된 「2」에서 유일하게 전작의 시스템을 계승하고 있는 것이 전투 시스템으로 개싸움으로 보이지만 IP(이니시아팁 포인트)게이지를 하나하나 신경 써가며 리얼타임으로 전개했던 「그랜디아」의 전투신은 RPG에서 필연적으로 반복되는 전투에 의한 스트레스성 탈모를 어느 정도 해소한 참신한 전투 시스템이었다. 하지만 전작의 시스템을 그대로 계승하는 것이 아니라 시각적으로는 드캐의 성능을 살린 화려한 카메라 앵글과 연출이, 시스템적으로는 기술과 마법의 습득 시스템이 개량된다고 한다.



▲ 대지의 힘을 모아 방어력을 높이는 마법 디간. 모두 빛나고 있군…



▲ 화려한 연출이 돋보인다! 하지만 와일드 암즈의 전투 화면이 생각나는 이유는…?



▲ 개싸움으로 보이지만 나름대로 전략적인 요소를 가지고 있다



▲ 화려하다는 것은 알겠는데… 개량되었다는 전투 시스템은 왜 공개 안하지?

IP 게이지?

전투화면에서 적을 포함한 모든 캐릭터는 커맨드를 선택한 후 행동할 때까지 걸리는 '행동시간'이라는 것과 다음 커맨드를 선택할 때까지 걸리는 '대기시간'이라는 것이 설정되어 있다. IP 게이지란 전투에 참가하는 캐릭터 전원의 시간축을 시각적으로 표시한 것으로 아직 「2」의 IP 게이지는 공개되지 않았다.

몬스터도 폴리곤

전작에서는 2D였던 몬스터도 (물론 모든 캐릭터가 폴리곤이었다) 「2」에서는 물론 폴리곤으로 표현되었다. 기대! 기대!



◀ 개싸움으로 보이지만 나름대로 전략적인 요소를 가지고 있다

▶ 언데드계의 몬스터. 다리가 없어 추워 보인다

▲ 해골기사! 뼈밖에 없다



엘레나

◀ 카보 마을의 교회에서 일하는 견습 신관. 도움이 필요한 사람은 절대로 모른 척할 수 없는 성격 때문에 「괴로워하는 사람의 구제」를 교의로 내세우는 그라나스 교회에 들어오게 된다. 노래 부르는 것을 좋아하고 자신의 노래로 사람들의 마음의 빛을 돌려놓고 싶어 한다. 그래서 붙은 별명이 그라나스의 가희(歌姬).

밀레니아

▶ 아직까지는 모든 것이 의문에 쌓인 캐릭터로 간단하게 미적지근한 사람을 굉장히 싫어한다. 자신의 마음에 들지 않으면 타인의 생명도 신경 쓰지 않고 이내 폭주해버리는 성격이지만 의외로 작고 귀여운 것에 약한 일면도 보인다.

스카이

◀ 2년 전 류드를 만난 후 지금까지 계속 파트너로서 함께 일하고 있는 매. 류드가 유일하게 마음을 여는 존재로 인간의 말을 이해한다

류드

▶ 이 세계에서 '지오하운드'라 불리는 몬스터 퇴치가. '꿈으로는 밥을 먹을 수 없다'는 말이 신조로 이상과 권위를 내세우는 인간을 싫어하는 현실주의자!



발매 직전! 기다림에 지쳤다!

드래곤 퀘스트 7

발매 연기를 한 보람은 있었는지 순조로운 개발 속에서 발매가 눈앞으로 다가오던 「드래곤 퀘스트 7(이하 드퀘7)」. 발매일이 결정되었냐고? …기다리던 유저들에게는 안될말이지만 또다시 발매일이 애매해졌다. 그들이 무슨 생각을 하고 있는지, 아니면 치명적인 결함이 발견되었는지 5월말 예정으로 연기되었는데… 서…설마 플스 2로 다시 변경하진 않겠지?
우선 새해 첫 정보로는 '메달왕의 성', '이민 시스템' 등등의 최신 정보가 공개되어 있다.

제작사: 에닉스
장르: RPG
발매일: 5월말 예정
발매가: 7,800엔

여러분은 드퀘를 즐길 때 메달을 얼마나 모았는가? 싼 것부터 비싼 것까지 모두 쓸만한 것들이라 값싼 것 여러 개를 교환할 것인가, 비싼 것 하나를 교환할 것인가로 고민을 하셨던 분도 많으리라 믿는다. 어쨌든 그 메달을 교환하는 메달왕의 성. 얼마나 변화했는지 알아보자.

결국은 등장! 메달왕의 성



▲ 성 입구에 메달왕의 얼굴이…



▲ 이 사람이 메달왕

■ 등장에 관하여

작은 메달을 포켓몬 스티커 모으듯, 모으고 모으고 또 모아서 가져다주면 일반적으로는 얻을 수 없는 진귀한 아이템을 얻을 수 있는 메달. 그리고 그 메달과 아이템을 교환해주는 자가 메달왕이다. 드퀘4에서의 등장이래 빼놓을 수 없는 존재로 발돋움한 메달왕이 역시나 드퀘7에도 등장한다는 소식이 알려져 컬렉션 매니아들에게 기쁨을 주고있다. 게다가 이번에는 제대로 된 성에서 살고 있는 듯하며 바꾸어주는 아이템도 늘어났다고 한다. 또한 기적의 검이나 메탈킹의 방패 등등의 고정출연 아이템은 물론 등장한다. 그 외에 새로운 아이템은 무엇이 존재하려나?



▲ 드퀘4의 메달왕. 메달왕인지 노숙자들의 왕인지 알 수 없다



▲ 드퀘5의 메달왕. 이걸 성이라고 불러야하는 건가



▲ 드퀘6의 메달왕. 약간 성다워졌으나 아직은 부족…

■ 성 내부를 잠깐 보자

성안에서는 메달왕 이외의 인간은 보이지 않았지만 이상하게도 슬라임이 여기저기에 살고 있는 것을 볼 수 있다. 왜 슬라임이 여기에 있는지 관심이 가지만 혹시 폭열 메탈 슬라임이나 골드 슬라임 등등이 있다던가 해서 메달과 슬라임의 교환이 가능한 것은 아닌지….



▲ 여기도



▲ 저기도 슬라임 천지다

■ 시리즈 최초로 무비를 사용

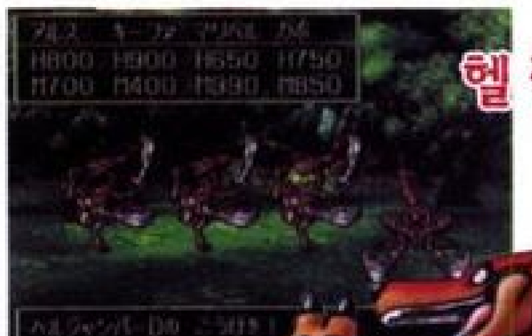
팬들이 그토록 기다렸던 드퀘7의 오프닝은 무비 데모를 채용하고 있다. 무비의 내용은 처음에 게임의 무대가 되는 에스타드 섬의 상공에서부터 고속 줌 업, 그리고 그랜에스타드 성, 피시벨 등등 섬의 중요 장소들을 CG로 비추어 준다. 그리고 최후에는 정체 불명의 인물들의 회화신이 등장하고 오프닝 이벤트로 진행된다.



▲ 마지막 회화는 혹시 주인공의 회화일지도…

새로운 & 재등장 몬스터를 슈퍼 울트라 하이퍼 특집 대거 소개한다!!

헬 점퍼





두 개의 겁을 장비하고 있는 캥거루와 비슷한 몬스터. 보는 바와 같이 움직임은 재빠르고 다리 힘을 이용한 점프, 그리고 낙하할 때의 반동을 이용한 2개의 겁으로 공격하는 것을 특기로 한다. 보기에는 상당히 만만해 보이지만 의외로 무서울 지도.

섀도우 나이트





6을 연상시키는 그림자 몬스터. 겁과 방패, 갑옷 등등을 장비하고 있다(라고 보인다. 어차피 그림자이니 모양만 그럴지도). 겁으로 공격하기는 하지만 그것도 원래는 자신의 몸이기 때문에 자유로이 변신도 가능할 지도 모른다. 아군을 마비시키는 특수 공격도 지니고 있는 것 같다.

다크 드워프





다크 엘프에 이은 다크 드워프의 등장이다. 이해할 수 없을 정도로 놀라운 몬스터 제작센스를 가진 개발자들이 존경스러워진다. 다크 드워프는 온몸을 防塵화 하여 중무장하고 있다. 물리공격 위주의 적이라는 것은 불 보듯 뻔하다.

캐릭터 재정리

발매를 앞둔 시점에 팬이 있던지 없던지 간에 인기작가인 토리야마 아키라의 일러스트는 변함없이 사용된다. 전에 공개가 되었던 캐릭터를 포함하여 현재까지 공개된 캐릭터를 묶어서 한 번에 총정리를 해본다!



마레

주인공의 어머니. 심약한 주인공에게 항상 이것저것 말은 많지만 실은 부드러운 아줌마다.

마리벨

고집 불통에 제멋대로인 공주병 말기. 피시벨 어부장의 외동딸인 관계로 굉장히 버릇없게 자라났다.

키파 그랜

그랜에스터드의 왕자. 왕자이지만 주인공과 사이가 좋아서 성을 빠져 나와서 둘이서 곧잘 논다. 어째서 친해졌는가에 관해서는 아직 밝혀진 바가 없다.

주인공

피시벨에 사는 보통소년. 아버지는 실력 좋은 어부로서 아버지처럼 훌륭한 어부가 되기를 간절히 바라고 있다. 사람좋은 성격으로 조금 얼빵한 면이….

볼카노

주인공의 아버지. 어부로서의 솜씨는 탁월하여 섬 전체에 이름이 알려져 있다.



바바리안

굉장히 흉폭한데다 맛까지 가버린 원주민 전사. 그들은 파이어 댄스라는 괴팍한 공격으로 아군을 괴롭힌다. 그들의 무서움에 모든 인간들이 벌벌벌 떨지도 모른다. 생긴 것만 봐도 왕재수.



시프덕

엉덩이 보이기가 취미인 몬스터. 그들은 어째서 이렇게 짜증나게 공격을 해오는 것인가? 주둥아리를 벌려 아군을 공격하는데 그 안에다 무언가를 박아버리면 일격에 보낼 수 있을지도 모른다. 참, 드퀘의 전통으로는 공격부위 지정 따위 없으니까 알아두라.



누 데빌

양에다 악마를 짬뽕한 몬스터. 굉장히 위압감이 철철 넘쳐 보이는 모습으로 아군을 위협한다(물론 공격도 한다…). 커다란 주둥아리에 나무가지를 꽂아놓으면 그를 무찌를 수 있다. …이 게임이 어드벤처라면 말이다….



번즈 그랜

국민으로부터의 신뢰가 두터운 명군(名君). 하지만 왕자로서의 자각이 없는 키파 때문에 골치를 썩고 있다.

리사 공주

키파의 동생이 된다. 어머니가 일찍 돌아가신 관계로 오빠에게 매달리는 경우가 엄청나게 많다. 성격은 조용하며 꽃과 동물을 좋아한다고(…고전적이군).

혼다라

볼카노의 동생. 따라서 주인공에게는 숙부가 된다. 형은 마을 사람들로부터 존경받는 어부인데 비해 혼다라는 상당히 음험한 성격의 소유자.

가보

사람을 잘 따르는 밝은 성격의 소년으로 양친은 없다. 왜 가보가 야생아가 되었나 등등, 출신에 대한 사항은 비밀에 싸여있다

마래

과거의 비밀이 많은 수수께끼의 여성. 여성이면서도 검의 달인인데다가 춤실력까지 갖춘 재능이 많은 사람이다.

멜빈

먼 옛날 신과 협력하여 마왕과 싸웠다고 하는 전설의 영웅. 하지만 싸움의 결말이나 현재의 소식 등은 일절 불명.

실드 오거



이름 그대로 방패를 이용해서 싸우는 몬스터. 그의 체조실력에는 모든 체육인들이 놀랐다고 한다. 방패로 공격까지 하는지는 불명이고 화면에서처럼 발을 내밀어 발냄새로 공격하는 것이 아닌가 예상된다. …지저분한 내석.

베이비 클라우드



악한 혼을 가졌다고 전해지는 애기형태의 몬스터. 잽싸게 덤벼들어서 꼬리로 공격한 다음 주인공에게 맞아 죽을 예정이라고 한다. 생긴 것도 기분나쁘니 꼬리를 붙잡은 다음 빙빙 돌려서 던져버리자. 물론 …이 게임이 액션이라면 말이다….

단비라무쵸



산쵸도 아니고 깐쵸도 아니다. 이름만 들으면 마치 핫도그 가게를 경영하는 멕시코인을 지칭하는 듯하다. 그는 아군을 보면 잽싸게 칼을 빼어 삽질을 한다고 한다. 큰 몸매에 어울리지 않게 움직임이 스피디하다.

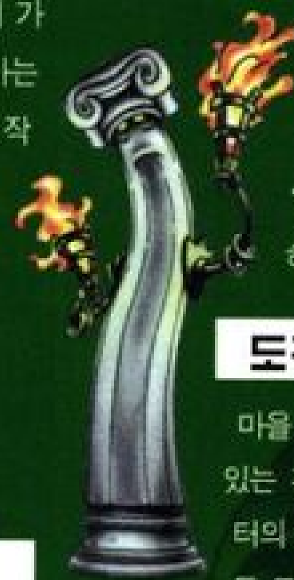
피시벨 지도 대공개



▲ 성 입구에 메달왕의 얼굴이…

오프닝 이벤트가 끝나면 다음 날 항구에 정박해 있는 배에 가야하는데… 그냥 곧바로 가는 것은 재미가 없다. 아무리 작은마을이라도 이것저것 있는 것은 많으니 하나하나 들러보는 것이 좋다.

교회





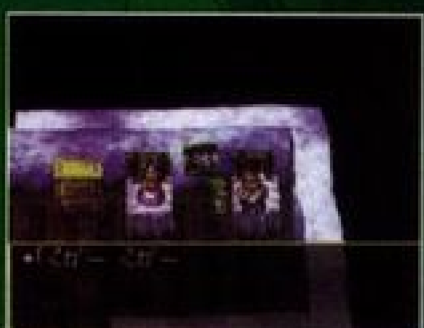
마을 중앙에 위치한 교회. 이곳의 신부는 '아미트 고기잡이'의 무사를 빌고 있으며 수녀들도 조금은 들뜬 분위기이다. '아미트 고기잡이'는 마을 사람들에게 있어 하나의 축제와도 비슷한 것이라는 것을 알 수가 있다.

도구점



마을 유일의 도구점이다. '아미트 고기잡이'가 있는 관계로 가보면 아무도 카운터에 없다. 카운터의 보물상자는 뒤로 돌아가면 얻을 수 있을지도 모른다.

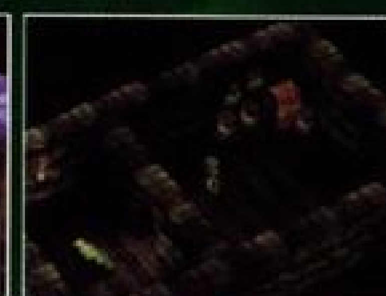
주인공의 집



피시벨 남서쪽에 있는 건물이다. 언뜻 보면 1층뿐인 것 같지만 사실 2층의 구조로 되어 있다. 1층에는 식당과 거실, 양친의 침실이 있고 2층은 현재 주인공이 독점하고 있으며 계단으로 이동하는 게 아니고 사다리 비스무리한 걸 타고 왕복을 하도록 되어 있다. 게임개시 직후에는 1년에 한번 있는 '아미트 고기잡이'를 대비하기 위해 아버지 볼카노가 자고 있는 관계로 그와의 회화는 불가능.

언덕 집

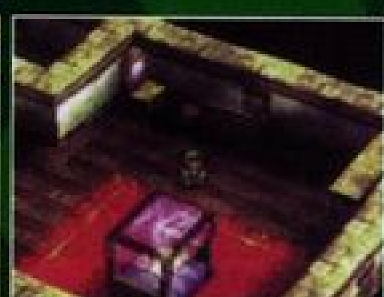




주인공의 집에 인접하여 있는 집. 언덕에 있는 이 집에는 할아버지, 할머니의 노부부가 살고 있는 듯 하다. 이 노부부는 항구까지는 가지 않지만 '아미트 고기잡이'를 굉장히 기대하고 있는 듯한 모양이다. 또한 이 집에는 지하실이 있는 것이 확인. 보물상자도 놓여있다. 주변에 항아리가 방해 되지만….

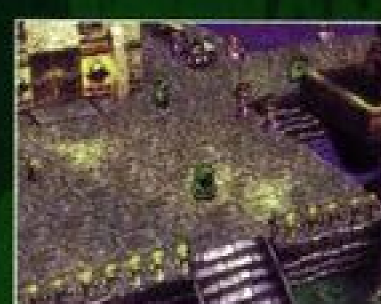
아미트의 집





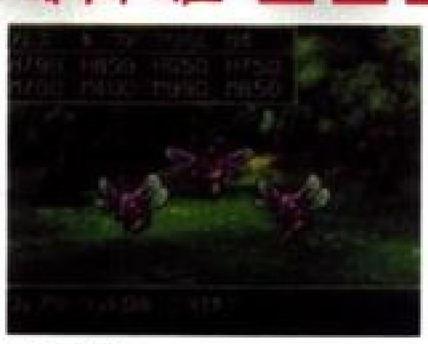
피시벨의 어부장을 하고 있는 아미트의 집이다. 어부장의 집이니 만큼 2층짜리 멋진 건물에서 살고 있다. 집안도 넓고 호화로운, 피시벨의 분위기와는 약간 동떨어진 분위기의 집으로 완전히 부잣집이라는 인상을 주고 있다. 특히 2층의 마리벨의 방에는 휘장까지 쳐져있는 침대가 무슨 왕녀용 침대라는 느낌을 준다. 또한 1층에는 일을 하고 있는 하녀까지 볼 수 있다. 어부장은 이렇게도 대단한 직책이란 말인가.

피시벨 항구



어부의 마을 피시벨 유일의 항구. 마을 해변에도 조그만 배들이 몇 척 있어서 그걸로도 고기잡이를 할 수는 있지만 '아미트 고기잡이'같이 먼바다에 나가서 고기를 잡는 경우에는 항구에 정박하고 있는 대형의 선박을 사용하는 것 같다. 또한 배를 소유하고 있는 사람은 현재 어부장인 아미트 뿐이라 사실상 아미트의 전용항구라고 생각해도 될 듯하다. 혹시 모험도중에 배를 입수하면 여길 이용할 수 있을지도.

페어리 래트



커다란 귀로 날아다니는 쥐의 모습을 한 몬스터. 성격은 더럽지만 드퀘 몬스터즈에서는 별로 강하지 않았다. 이번엔 얼마나 강할지….

귀로 나는 쥐



페어리 래트의 색깔만 다른 버전. 엉덩이의 침으로 재빨리 공격하는 싫은 몬스터. 설마 침의 공격에 독의 효과가 있다거나 하는 건 아니겠지? …라고는 했지만 있을 지도.

부유주



하나 밖에 없는 눈이 기분을 더럽게 만드는 식물 계열의 몬스터. 보기와는 틀려서 체력은 꽤나 없고, 공격시에는 몸을 자유로이 신축하여 공격한다. 눈부신 빛이라는 특수공격을 사용한다.

우디 아이



부유주보다 더 기분나쁜 색깔의 같은 계열의 몬스터. 식물계답게 뿌리를 이용한 공격을 하는 것이 특징적이다.

포이즌 버드



귀로 나는 쥐와 또 색깔이 다른 버전. 칼라풀한 까닭에 쓰러트리기 조금 아까운(몬스터 컬렉터들에게는) 몬스터. 이름이 이름이니 만큼 독 속성의 공격을 해 올것임에는 틀림없다. 또 호이미도 사용한다는데…. 귀찮은 녀석.

꽃물총새



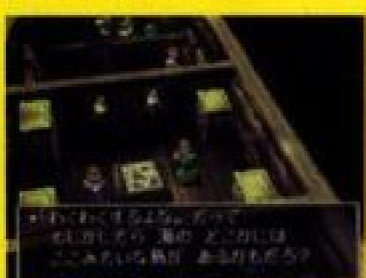
얼굴이 꽃과 비슷하게 생겼지만 엽기적으로 생긴 몬스터이다. 길다란 부리로 찌르는 공격을 하는데 역시 몬스터즈에서는 별로 강하지 않았다.

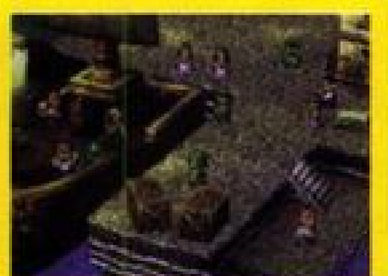
초반 스토리 공개, 마리벨 사라지다!

마을을 여기저기 돌아다니고 있는 가운데 아미트 씨의 집을 방문하면 마리벨이 어디로 갔는지 몰라 곤란해하고 있다. 마리벨 어머니의 말을 들어보면 아무래도 마리벨은 아침식사도 하지 않고 아침 일찍 어디론가 나갔다고 한다. 어젯밤에 그렇게 '아미트 고기잡이'를 기대하고 있었는데 모습이 보이지 않는다고 하는 건 예삿일이 아니다. 언제나 짜증나게 입을 놀리는 마리벨이기는 하지만 없어지고 나니 역시 찾기는 해야겠지…. 하지만 마을을 여기 저기 둘러보아도 결국 마리벨은 보이지 않는다. 남은 곳은 항구 뿐. '아미트 고기잡이'를 기대하고 있었으니 어쩌면 항구로 갔을지도 모른다. 그러한 이유로 이번에는 항구에서 정보 수집을 개시. 그런데 항구에 있는 사람들에게 말을 걸어도 전부 '아미트 고기잡이'만 기대하고 있지, 마리벨에 관한 일은 아무도 신경쓰지 않고 있다. 할 수 없이 어부들에게 직접 말을 거는 수밖에 없다…라는 간단한 이야기. 이후의 전개는 본편에서 즐겨주기 바란다.


▲ 곤란해하고 있다


▲ 하지만 없다 없어


▲ 항구사람들도 마리벨 따위는 신경도 쓰지 않고 딴 얘기를 한다


▲ 따라서 직접 찾는 수밖에 도리가 없다

자, 설명이다. 설명!!! 시스템의 전모가 밝혀졌다

3D가 된 필드, 개인마다 명령을 내릴 수 있는 AI전투 등, 여러 가지 새로운 요소가 등장하는 이번 드퀘7에서 또다시 새로운 시스템들이 탑재되어 있다는 것이 발견되었다.

■ 새로운 시스템!! 移民!!

그것이 이민 시스템. 이 시스템은 세계의 어딘가에 있는 아무 것도 없는 공터에서 마을을 만들어 내어 다른 땅에 살고 있는 이민 희망자를 데려와서 마을을 번성시키는 요소이다. 물론 드퀘만이 가지고 있는 시스템은 저얼대 아니며 이전의 드퀘3의 상인의 마을에서 좀더 발전된 요소라는 느낌도 주고 있어 그다지 신선한 느낌은 들지 않지만 어쨌든 새로운 시스템이라니 소개는 해 둔다.



▲ 이 할아버지가 마을을 만든다고 한다


▲ 거기에다 사람을 데려오자


▲ 집이 만들어 졌다. 앞으로 어떻게 될지는 나도 모른다

■ 이건 무엇인가? 이야기를 하다니?

정체불명의 커맨드가 발견되었다. 그것은 바로 이야기하다(はなす)! 과연 누구와 이야기를 한단 말인가? 동료들끼리? 아니면 몬스터와? 그리고 그 목적은 무엇일까? 동료들끼리 자리를 바꾸자고 이야기를 하는 것인가? 대화가능한 몬스터와 교섭을 하는 것일까? 굉장히 흥미롭긴 하지만 또 쓸데없는 기대만 가지게 하는 흐지부지 커맨드는 아닐까?



▲ 기대반, 불안반의 커맨드



■ 몬스터가… 몬스터가…

게임화면에서 쓰러진 몬스터가 벌떡 일어났다. 게다가 동료가 되고 싶다는 듯한 표정으로 바라본다. 이것은 무엇을 뜻하는 것이지? 전작까지로 미루어보면 이때 동료가 되고 싶다고 하겠지만 이 장면은 단지 바라보고 있을 뿐. 이후의 전개는… 혹시 여신전생처럼?



▲ 아쮸꼬라보네!

무지개 공작



몬스터즈에서는 높은 능력치와 쓸만한 기술을 가진 탓에 인기가 높았던 몬스터. 7에서는 더 색상이 신선해진 듯한 외견을 자랑한다. 발의 예리한 발톱으로 공격하는 것 같다. 마단테와 대방어 등등의 기술도 사용.

드래곤 슬라임



보기에는 몸부딪히기만 할 것 같지만 이 몬스터는 드래고람을 사용할 수 있기 때문에 용으로 변신할 수가 있다. 확실히 사용한다면 강한 녀석이겠지만….

골든 슬라임



몬스터즈 최강의 몬스터. 무서운 방어력을 자랑하는 것 같지만 왜 이번에는 데굴데굴 구르고 있을까? 공격 받는 중? 아니면 또 어떤 기술일까? 모든 것은 의문이다.

매드 팰콘



무지개 공작보다 더 강한 조류 계열. 발톱 공격에 더하여 불꽃 계열의 공격도 가한다. 특수 공격은 아직 미공개.

슬라임 브레스



드래고 슬라임과 동계열. 화염계가 아닌 냉기계의 브레스 공격을 주무기. 브레스를 모을 때는 몸이 동글게 된다.

슬라임 엠페러



골든 슬라임보다 더 강하다고 하는 몬스터. 공격 방법이 다채로운 까닭에 골치 깨나 아플 듯. HP를 회복하는 기술을 장비하고 있는데다 HP가 높다. 미치겠지?

삼성 게임기의 실체는 무엇인가?

지난 1월 10일, 삼성전자의 공식 홈페이지에는 새로운 DVD플레이어에 대한 내용이 소개되었다. 이제까지의 DVD 플레이어보다 뛰어난 성능을 가진다는 것 자체로서도 놀라웠지만, 더욱 놀라웠던 것은 게임이 가능한 DVD플레이어였다는 것이다. 소식이 전해지자마자 기대와 흥분부터 냉소까지 다양한 반응들이 쏟아져 나왔지만, 어쨌든 간에 유저들의 이목을 끄는 데에는 성공했다고 볼 수 있다. 이 삼성 게임기라는 것은 도대체 어떤 물건인가?

<글: 이우석 기자>

NUON

누온이 뭐지?

· 3DO를 기억하십니까?

3DO를 기억하는가? 미국의 3DO Company라는 회사에서 만들었던 게임기 규격으로, 라이센스만 얻으면 누구라도 3DO 호환 게임 하드웨어를 만들 수 있는 약간은 특이한 방식으로 제작되었던 게임기이다. 우리 나라에서는 LG가 라이센스를 얻어서 「3DO 얼라이브」라는 이름으로 발표했지만 실패를 거두었던 게임기. 「이게 영화야 게임이야」하는 카피 문구를 기억하는 사람들이 아직도 꽤 되지 않을까 싶다.

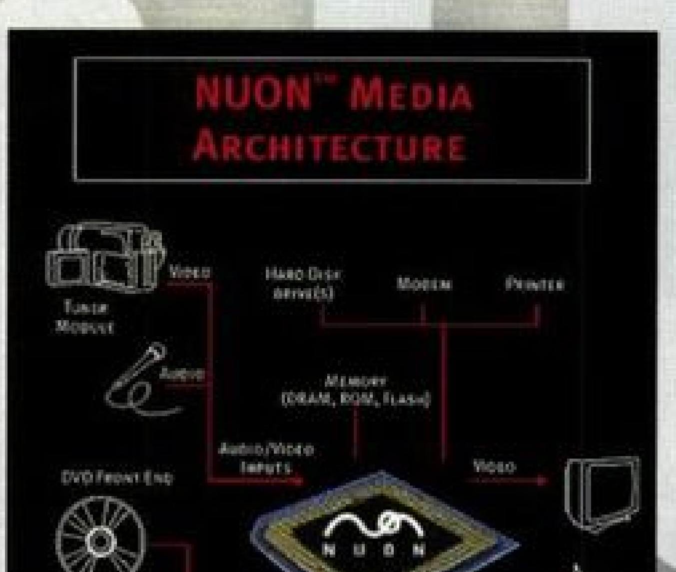


▲ 삼성의 NUON호환기종인 엑스티바

삼성이 발매하는 DVD플레이어인 「엑스티바」역시도 이러한 규격을 따르는 게임기라고 볼 수 있다. 미국의 VM Labs라는 회사에서 만들어 낸 NUON이라는 새로운 DVD플레이어의 규격에 맞춰서 처음으로 발매된 게임기가 바로 삼성의 엑스티바이다. 결국 NUON 역시 3DO와 같은 방법으로 발매되는 게임기라고 볼 수 있는 것.

스펙은 어떻지?

NUON은 옛 3DO와 마찬가지로 공통된 스펙을 가진다. 물론 하드웨어 제작사의 실력이나 재량에 따라서 여러 부분이 바뀔 수는 있겠지만, 기본적인 하드웨어의 스펙은 공통적이기 때문에 NUON의 하드웨어에 대해서 알고 있다면 삼성 제품 이외에도 이후에 나올 NUON 계열의 게임기에 대해서도 어느 정도 예측해 볼 수 있을 것이다.



▲ 구조도

NUON의 공식 홈페이지(www.nuon-tech.com)에 올라와 있는 스펙을 보면서 간단하게나마 이 기기의 정체를 알아보도록 하자.

· NUON Specs

1. MPU

Over 1,500 MIPS

216 Million 32-Bit Multiply-Accumulate Operations per Second

864 Million 16-Bit Multiply-Accumulate Operations per Second

13.5 Million (4x4) x (4x1) Matrix Transformations per Second (32-Bit Elements)

-> 1500MIPS 이상의 속도로 계산이 가능하며, 일부의 데이터는 32비트로, 또 일부의 데이터는 16비트로 작동한다.

* MIPS: Million Instructions Per Second의 준말로 1초에 100만번의 계산을 나타내는 단위. NUON의 경우는 초당 150억번의 독자적인 계산을 할 수 있다는 의미이다.

2. VIDEO

MPEG-2 MP@ML Audio/Video Decode

Video Scaling, Zoom, Picture in Graphics

DVD Subpicture

Graphics Overlays

PAL/NTSC

-> 현재 사용되고 있는 일반적인 VCD규격보다 발전한 MPEG-2의 재생이 가능하며 (이는 DVD에서의 기본 비디오 포맷이기도 하다), 화면의 확대, 축소가 가능하다. 이 밖에 크게 두 가지로 구분되어 있는 방송 신호 포맷인 NTSC와 PAL을 모두 지원한다.

3. AUDIO

Dolby AC-3, MPEG-1, MPEG-2, LPCM, PCM

3D Spatializer ProLogic

CD-DA, HDCD CD-TEXT

DVD Audio, MP3, DTS

SPDIF Output

ADPCM and PCM Sample Playback

32-Voice General MIDI Wavetable Synthesizer Full MIDI Sample Set

Advanced Karaoke: Reverb, Chorus, Echo, Flange, Key Control, Vocal Partnering, Harmony

-> 주목할 만한 것은 일단 AC-3, 일반적인 돌비(잡음 제거 규격)신호와 같은 기능을 하지만, 그 용량은 1/12 정도로 압축되어 있는 포맷을 이야기한다. 또한 PS2에서는 지원 여부가 불확실한 DVD 오디오도 재생 가능하며, MP3의 재생도 가능하다. 이 외에도 DTS(Digital Theater System)가 있다. 원래 이 규격은 다중 스피커를 사용할 때의 현장감을 어느 정도나 재현할 수 있는가에 초점을 맞추는 기술로, 97년 이후 많은 영화들이 이 방식으로 녹음되었기 때문에 다중 스피커를 사용하면 극장과 같은 현장감을 느낄 수 있게 해준다.



▲ DTS를 처음 지원한 영화 중의 하나로 현장감 있는 사운드를 들려주었던 영화 「트루라이즈」. 국내 모 극장에 처음 들어왔던 DTS시스템의 위력을 보여주었다

· 누온의 성능은 어떤가?

자, NUON이라는 규격은 이 정도로 구성되어 있다. 그러면 그 성능은 어떨까? DVD플레이어로의 성능, 그리고 게임기로의 성능은 어느 정도이며 아니, 그 전에 과연 이 기기의 정체성은 어떻게 될지를 간단하게 예상해보자.

· NUON은 DVD플레이어로 합격점

DVD플레이어로는 합격점을 받기에 충분한 수준이다. 이제까지 나온 DVD플레이어들이 가지는 일반적인 성능을 모두 가지고 있는 것은 물론, NUON이라는 규격이 특징적으로 가지는 성능들은(만약 NUON에서 이야기하는 정도의 수준으로 실제로 실현된다면) 이제까지의 DVD플레이어들보다 훨씬 뛰어나다. 게다가 일반적인 DVD플레이어에서는 불가능한 MP3나 미디 포맷 파일 역시 재생된다는 것도 종합 멀티미디어 기기로서의 충분한 가치를 보여준다고 할 수 있다. 말하자면 이제까지의 DVD플레이어보다 훨씬 고급 기종의 DVD플레이어 정도라고 보면 좋을 것이다.

· 게임기로서의 NUON

이 쪽이 문제이다. 장담하건대, 게임기로서의 성능을 강조하려 한다면 분명 성공을 거둘 수 없는 기기이다. 현재 공개되어있는 게임들의 화면 사진이나 전반적인 하드웨어의 스펙을 볼 때 앞으로 나올 PS2나 돌핀보다 훨씬 낮은 수준의 게임기라고 볼 수 있다. 게다가 가장 중요한 소프트웨어 개발사조차도 확실한 회사들이 많다고 보기에는 무리가 있다.











· 멀티미디어 기기로서의 NUON

멀티미디어 기기로도 그리 좋은 점수를 받기는 힘들 것 같다. 무엇보다 올 3월에 발매되는 PS2의 화려한 확장성과는 너무나 비교가 되기 때문이다. USB는 물론 차세대 I/O 규격이라고 불리는 IEEE1394까지 지원하고 있는 PS2에 비해서는 그 확장성이나 연구 가능성이 거의 제로라고 할 수 있을 만큼 적다.

결론은?

삼성에서 개발하는 NUON 규격의 머신이 발표되고 나서 많은 유저들 사이에서 또 하나의 새로운 게임기가 나온다는 기대가 돌았던 것이 사실이다. 하지만, NUON의 컨셉은 일반적으로 생각하는 게임기와는 틀리다고 볼 수 있다. 어떻게 보면 게임기라기 보다는 「게임도 즐길 수 있는 고급의 DVD플레이어」라고 볼 수 있는 것이다. PS2의 DVD 재생 기능이 어느 정도의 수준일지는 모르지만, NUON에서 보여주는 수준의 DVD 재생이 불가능하리라는 것은 어렵지 않게 짐작할 수 있다 (PS2는 어디까지나 게임기인데다가, 소니 자체적으로도 저가에서 고가까지의 다양한 DVD플레이어를 만들고 있기 때문에, 이제까지의 DVD플레이어 시장을 모두 포기한 채 그 시장을 PS2에만 집중시킬 수는 없다). 위와 반대로 PS2는 「DVD도 볼 수 있는 고급의 게임기」가 되는 것이다.

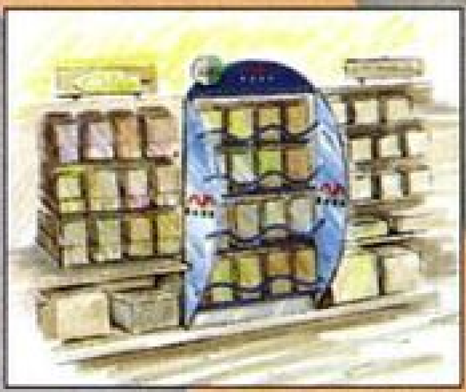
아직 시제품이나 데모 영상을 제대로 보지 못한 점이 아쉽다 (물론 여기서의 데모 영상이란 DVD 플레이 시의 데모를 이야기하는 것이다. 게임 화면은 볼 필요도 없이 PS2에 비해서 떨어진다). 분명 NUON이 특징으로 내세우고 있는 기능들인 화질의 손상 없는 화면 확대나 다양한 포맷의 재생 지원 등은 그 자체만 가지고도 뛰어난 DVD플레이어라는 이야기를 들을 수 있을 정도의 수준이기 때문이다.

NUON의 포맷은 게임기라기 보다는 가정용 엔터테인먼트 기기이다. 이 때문에 오히려 게임 면에서도 플러스 요소가 있으리라는 전망도 있다. 비디오 게임기를 살 생각도 하지 않는 사람이라도 멀티미디어 기기인 NUON을 구입할 수는 있기 때문이다.

또 하나의 장점을 이야기하자면, NUON은 간편하게 사용할 수 있는 기기라는 장점을 가지고 있다. PS2정도만 되더라도 그 뛰어난 확장성을 십분 발휘하기 위해서는 유저의 끊임없는 연구와 노력이 필요하지만, NUON의 경우는 고품질의 DVD플레이어를 원하는 이들, 그러면서 복잡한 것은 싫어하는 이들에게 의외의 호평을 얻을 수도 있는 기기이다. 사실 DVD플레이어가 필요한 이들에게 이것저것 수많은 부가기능 보다는 DVD플레이어 자체로만 편하게 사용할 수 있는 기기가 훨씬 메리트를 가질 수 있기 때문이다. 집에 있는 고급 VTR의 기능 중 단 50%만 활용하는 사람은 얼마나 있겠는가.





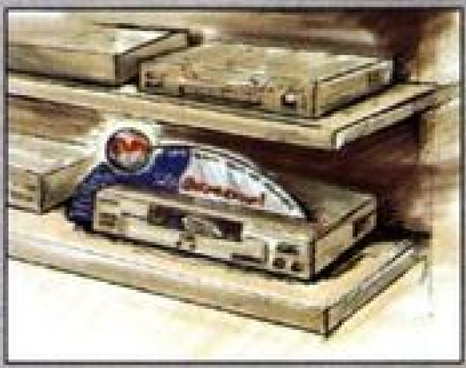


▲ 이러한 진열대에서 판매하게 된다

3DO의 전철 안되길

처음에 이야기했던 3DO 이야기를 한 번만 더 하고 마쳤으면 한다. 3DO가 실패한 가장 큰 이유는 어중간한 시스템이었기 때문이다. 게임 쪽의 성능이 그다지 탁월한 것도 아니었으며, (그나마 별도로 판매되는 어댑터를 구입해야만 사용할 수 있는) 비디오CD 재생기능 역시 특별한 면이 없었다. 결국 머신의 확실한 자리 매김에 실패했던 3DO는 이제 역사의 뒤안길에서 가끔 추억으로만 다가오는 게임기가 되어 버렸다.

어떻게 보면 NUON이 처해있는 현 상황도 3DO와 비슷하다는 생각이 든다. 기본적으로 DVD플레이를 지원하고 그 수준은 일반적인 DVD플레이어보다 높지만, 분명 아주 특출한 성능의 DVD플레이어는 아니며, 특출한 성능의 게임기는 더더욱 아니다. 자칫 잘못하면 발매원 측에서 선전의 핵심포인트를 잡지 못할 수가 있고, 이는 3DO의 전철을 밟는 결과밖에 되지 않는다. 세계 최고의 DVD플레이어로 승부하겠다는 문구를 볼 수 있길 바란다. 두 마리 토끼를 잡으려다가는 언제나 두 마리 모두를 놓칠 수밖에 없으니.





▲ 가전제품의 느낌이 강하다

자 드디어 본격적인 쑤시기가 시작된다. 모든 일이 그렇듯이 실제 작업보다는 준비가 더 중요한 법.
우리는 이번 달을 위해 지난 두 달 동안 착실히 기반을 다져온 것이다. 드디어 이번달에는 꿈에도 그리던 추엽원, 아키하바라에 도착한다.
마음을 굳게 먹고! 지갑을 두둑히 하고! 어머님을 사랑하며 달려라! 추엽원 들쑤시기 소년들아!

秋葉原 들쑤시기

- 제 3장 거룩한 도착 -



공항에서 동경으로!

자! 두 달이나 걸려서 한국을 떠나고 무사히 입국 심사대와 세관을 통과하여 로비에 나섰다. 그간 지루했는가? 그럴 것이다. 그러나 길은 아직 멀고도 험하다. 홀홀단신 타국 땅에 뛰어들어 원하는 것을 얻어내기 위해서는 완벽한 사전 계획이 필요하지 않겠는가? 조금만 더 참고 기다리자. 지금 포기해선 안된다. 물은 이미 펄펄 끓여 놨으니 남은 것은 면과 스프를 넣고 조금 더 끓이는 것뿐이다. 맛있는 라면이 만들어졌을 때의 기쁨을 생각하며 조금 더 참는 것이다. 아주 조금을 기다리지 못해 끓는 물을 벌컥벌컥 들이키며 생라면을 씹을 셈인가? 말도 안된다. 지난 두 달의 정보만으로 그냥 일본행 비행기를 탈것인가? 천만의 말씀이다.



▲ 그냥 가면 미아된다. 3만리 엄마 찾기는 즐거운 일이 아니라니까(어째서 웃는거냐 마르코...)

지난달에도 말한 바와 같이 동경으로 향하는 방법은 여러 가지가 있다. 걸어도 좋고, 택시를 타도 좋고, 전차를 이용해도 좋다. 그 많은 방법 중 어떠한 것을 택할 것인가? 고려해야 할 것은 우선 '빠른 이동시간' 이다. 헝그리 정신에 입각, 무모한 여행을 시작한 우리에게 있어 지나친 시간소비는 곧 배고픔이며, 지나친 배고픔은 여행비용을 불리는데 큰 영향을 미친다. 될 수 있으면 적은 이동시간으로 목적지에 이를 수 있는 방법을 선택하자.
또 한가지는 '편안함' 이다. 기본적으로 고려해야할 사항인 '비용문제' 는 위의 두 사항을 만족시킬 수 있는 선에서 고려하는 것이 좋다. 너무 저렴한 것을 택하면 불편함과 시간낭비를 겪게 될 것이고, 필요이상의 편안함을 추구해도 문제가 될 것이다. 비용에 맞는 최선은 선택을 해보도록. 우선 이달엔 일본 여행이 처음인 사람들에게 추천할만한 몇 가지 교통편을 소개하도록 한다.



▲ 도착 소요시간 : 약 1시간

최상의 선택 케이세이선 스카이라이너

나리타 공항과 우에노 역을 오가는 철도중에 케이세이(京成)선이라는 것이 있다. 이 케이세이선 중에서 가장 빠른 것이 바로 이 스카이라이너이다(우리나라에도 작년부터 시행되고 있는 직통열차의 강화판이라고 생각하면 이해가 쉬울 것이다). 각 역마다 정차하며 진행하면 2시간 가까이 걸릴 거리지만 정차하는 역을 최소화시켜 빠른 속도로 나리타와 동경을 연결한다. 보충 설명을 덧붙이자면, 이 케이세이선은 중간에 몇 번이나 서느냐에 따라 몇 단계로 나뉘어지는데, 그중에서 우리가 이용할 「스카이라이너」는 출발하면 도착할 때까지 거의 멈추지 않는 '중간 역 왕무시'를 보여준다(대신 요금이 좀 비싸다). 스카이라이너에는 흡연석과 자동판매기까지 갖춰져 있어, 필요한 사람은 티켓 구입시 흡연칸을 배정받을 수 있다. 좌석이 지정되어 있고, 이용객이 몰리지 않는 한, 대부분의 경우 혼자서 두 칸의 의자를 모두 사용할 수 있다.



▲ 케이세이선 승강장은 지하 1층. '京成線' 혹은 skyliner 라고 써 있는 팻말을 따라 지하로 이동하자

스카이라이너 티켓 구입법

목적지가 아키하바라이기 때문에 종착역인 우에노까지 가는 것이 편리하다. 요금은 1,920엔이다. 돈을 준비하고 거친 몸짓으로 카운터에 돌진하자.

> **들·소** : うえのゆきのスカイライナー おねがいします.
> 우에노유키노 스카이라이나~ 오네가이시마스
> (우에노행 스카이라이너 주세여).

사실 이렇게 길게 붙어서 말하면 다소 어색하긴 하지만…통하면 되는 것 아니겠는가! 그냥 사용하도록 하자. 그렇다면 카운터 소녀(이하 카·소)는 다음과 형태의 반문을 해올 것이다.

> **카·소** : いちまいで よろしいでしょうか. 이치마이데 요로시이데쇼-카
> 한 장요?
> 혹은
> **카·소** : お1人さまでしょうか. (오)히토리사마데쇼-카?
> 혼자신가요?

혼자냐고 묻는 것은 당신을 유혹하는 것이 아니라는 점을 명심해라. 물론 당신은 혼자서 일본에 왔을 것이다. 용감한 들쑤시기 소년이니까! 들·소니까!(혹 친구와 같이 왔더라도 한사람씩 자기 표를 구입하도록 하자). 그렇다고 대답하자. 'はい(하이)!' 혹은 'ええ(에에)'라고 대답하자.

> **카·소** : たばこは…?(타바코와…)
> 담배는…?
> **들·소** : すいません. (스이마세N)
> 피우지 않습니다. 이래뵈도 아주 건전하고도 건강한 들소랍니다.

표를 얻을 수 있을 것이다. 파이팅 코리아.

※ 주의할 점 : 붙임성 없고 눈치 빠른 카·소(다시 한번 말하지만 표파는 카운터 소녀를 말한다) 중에는 위의 질문중 '혼자세요?'라는 질문을 빼먹는 경우가 있다. 표를 달라고 하면 곧바로 2번 문항인 담배 피우십니까? 라는 질문을 해버리는 어처구니없는 경우도 있다는 점에 주의하자. 'たばこ(타바코)'라는 단어가 나오면 바로 'すいません(스이마세N)'이라 말할 수 있도록, 그리고 'ひとり(히토리) いちまい(이치마이)'라는 단어가 나오면 순식간에 'はい(하이)!'라고 말할 수 있는 순발력을 발휘하도록 하자.

■ 리무진 버스



▲ 도착 소요시간 : 1시간 30분~2시간

이동시간 면에서는 그다지 좋은 점수를 줄 수 없지만 쾌적함에 있어서는 타의 추종을 불허할 정도이다. 게다가 철도에 비해 주변의 경관이 비교적 볼 만한 것들로 이루어져 있다는 점에 가산점을 주고 싶은 교통편이다. 특히 동경에 다가가며 느낄 수 있는 '일본의 도시' 분위기는 묘한 이국의 정취를 느끼게 한다. 그런 것을 제치고서라도 수면을 취하는데도 가장 편한 교통편이 아닐까 싶다. 리무진 버스는 상당히 다양한 노선으로 운영되고 있는데, 이 노선 배치는 기본적으로 호텔가와 연관을 가진다. 만약 충분한 여유자금이 있어 호텔을 예약한 경우라면 리무진 버스를 이용하는 것이 편리하다. 카운터에는 한글로 된 안내책자가 노여 있어 수많은 들·소에게 안정감을 제공할 것이다. 동경 안쪽은 대부분 3,000엔 가량의 이용요금이 책정되어 있다.



▲ 공항 출구 옆에 매표소가 여러군데 있다

가고 싶은 목적지를 다음 구문에 대입하여 말하면 쉽게 구입할 수 있을 것이다.

목적지는 아마도 신주쿠에키(新宿驛), 토-쿄-에키(東京驛), 시나가와(品川) 등일 것이다. 아래 대사의 동그라미 부분에 적절히 대입시켜 사용하자.

> **들·소** : ○○○○ゆき いちまい ください. (○○○○유키 이치마이 쿠다사이)
> ○○○○행 한 장 주세요

표를 구입하면 안내 데스크에 있는 여인이 승차장 번호와 발차 시각에 색연필로 체크를 해준다. 시간과 승차장 번호를 체크하는 대로 바로 승차장으로 향하도록 하자. 버스를 놓치면 귀찮아 질테니…. 주변에 시계는 많다. 시간 체크를 확실하게 하자.



▲ 아곳이 승강장

승강장에 줄을 서 있으면 리무진 요원(제가 붙여본 이름입니다)이 다가와서 짐(가방)에 표를 부착한다. 그리고 부착한 표의 반쪽을 찢어서 들·소에게 돌려줄 텐데, 거기엔 번호가 쓰여져 있다. 그렇다. 똑똑한 들·소는 이미 뭔지 알고 있을 것이다. 이것이 바로 짐을 되찾을 때 쓰는 번호표이다. 이것을 분실하면 리무진 요원들은 짐을 돌려주지 않음은 물론, 어려운 일본어로 들·소의 몸과 마음을 한껏 괴롭힐 것이다. 조심하도록 하자. 리무진 요원들은 가방에 번호표를 부착하며 한마디 말을 건넨다. 형태는 여러가지지만 질문 내용은 단 한가지이다. 그 내용은!

> **리무진 요원** : われやすいものとか ありますか?(와레야스이모노토카 아리마스카?)
> 깨지는 물건 있습니까?

깨지는 물건이 없다면 다음처럼 답하자.

> **들·소** : ありません. (아리마세N)
> 없어요. 정말로 하나도 가지고 있지 않단 말입니다.

만약 '도시락'이나 '아야나미 레이 등신대 크리스털 피규어' 등 깨질법한 물건이 있다면

들·소 : ええ, あります. (에에, 아리마스)
엡, 있습니다. 제겐 아주 소중한 것이랍니다.

라고 대답해주자. 손상될 가능성이 있는 물건은 별도로 보관해 준다.
리무진 버스를 이용하는데 있어서 주의할 점이 있는데, 한 승강장에서 떠나는 노선이 하나가 아니라는 것이다. 같은 승강장에서 몇 개의 노선이 시간차를 두고 출발하게 되는데 이 때 차를 잘 못 타는 일이 없도록 주의하자. 승강장 제일 앞쪽에 있는 발차 시각 및 행선지 현황판을 참고하면 실수를 만들지 않을 것이다.


▲ 현황판에는 다음에 떠날 버스의 행선지와 발차시각이 표시된다. 자신이 탈 버스가 현황판에 표시됐을 때, 가방을 맡기고 줄을 서도록 하자


▲ 요금은 3,000엔 안팎, 비싼감이 없지 않다. 차량은 멋지지만 비추천

■ NEX

신주쿠역, 토쿄역 등에 정차하는 특급. 나리타 익스프레스의 머리 글자를 따서 NEX라는 이름을 가지게 되었다. 신주쿠역이나 토쿄역 등지에 정확한 시간대에 도착하며 발차 간격이 스카이라이너보다 짧다는 점이 장점. 비싼 요금에 비해 긴 이동시간을 가졌다는 점에서 그다지 권장할만한 편은 아니지만 토쿄역 주변이나 신주쿠역 근방에 숙박업소를 정한 사람이라면 이용해 보는 것도 좋을 듯하다.


▲ 도착 소요시간 : 1시간 30분(신주쿠)

묘하고도 복잡하기 그지없는 일본의 교통 시스템

일단 서울과 동경을 비교해 보자. 서울에도 지하철이 각각 2, 3, 4, 5… 등등 여러가지로 나뉘어져 있고 꽤나 복잡하게 얽혀 있는 편이다. 그러나 동경의 경우는 서울의 지하철 구조와는 비교도 안될 정도의 복잡한 구조를 가지고 있다. 가장 큰 차이점은 사철 제도. 우리나라는 철도에 관련된 것을 철도청과 지하철공사에서 관장하고 있지만, 일본의 경우는 돈 많은 기업이 철도를 건설하기도 한다. 이와 같은 철도들을 '사철(私鐵)'이라고 부르는데 노선표만으로 보기에는 갈아타고 이동할 수 있을 것 같은 구간도 관리 회사가 다르기 때문에 표를 다시 구입해야하는 경우가 허다하다. 대략적으로 구분하자면 우리나라의 철도청과 흡사한 'JR', 땅속을 누비는 '지하철(지하철도 우리나라의 ~호선처럼 여러 선이 있다)', 특정구간을 오가는 '사철' 등등이 있다.
같은 역 건물을 JR과 사철이 공유하는 경우도 있고, 같은 이름의 역이면서도 상당히 거리가 먼 경우도 있어(JR 신주쿠, 세이부 신주쿠, 지하철 마루노우치선 신주쿠의 경우처럼) 처음 일본 여행을 하는 이들에게 혼란과 괴로움을 안기기도 한다.
이 철도 시스템을 잘 이용하면 무척 편안한 여행을 즐길 수 있지만, 제대로 이용하기까지는 다소 시간이 필요하다. 두개의 철도가 공유하고 있는 역사에서 함부로 다른 전차로 갈아타려다가 어디론가 끌려가는 일이 없어야 하겠다.
더불어 한 철도 회사의 한 역이라 하더라도 각 출입구의 거리가 상당히 떨어져 있는 것이 대부분이다. 큰 역에서는 출구를 잘못 찾으면 전혀 다른 도시에 와있는 느낌을 받는 경우도 있을 정도로…. 확실한 사전조사가 없으면 어느 땅이나 헤매기 마련이다. 물론 일본 땅의 경우도 예외는 아니다.


▲ 이것이 동경 주변의 철도 구조. 복잡하기 그지없다. 노선표 하나쯤은 가지고 있는 것이 어떨지? 그 노선표라는 것도 제대로 된 것은 무척이나 거대하다

JR철도(야마노테센)를 이용해서 아키하바라로!

앞에서도 말했다시피 동경으로 진입하는 권장할만한 이동수단은 스카이라이너이다. 그러나 입맛도 가지가지 상황도 가지가지이므로 어떠한 교통수단을 선택할 지는 여러분의 자유이다. 염두에 두어야 할 것은 선택하는 교통기관에 따라 도착하는 지점도 달라진다는 것이다. 각기 다른 지점에서 어떻게 아키하바라에 도착할 것인가? 어려운가? 그러나 고민하지는 말자. 어느 지점에서 출발하던 간에 우리가 도착해야 할 곳은 'JR 추엽원' 역이다. 그것만 알고 있으면 전철 노선표를 이용해 목적지에 이를 수 있을 것으로 믿는다(물론 30년 걸려 도착할 가능성도 있다).
아키하바라역에는 여러가지 JR선이 정차하기 때문에 자기가 편리한 것을 이용할 수 있을 것이다. 그 여러가지 노선중 권장할만한 것은 '야마노테센(山手線)'. 전철 노선표에 녹색으로 표현되어 있는 것이 이 야마노테센으로, 마치 서울의 지하철 2호선을 연상케 하는 타원의 순환 노선을 가지고 있다(색깔도 똑같이 녹색). 이 야마노테센은 일본에 가기 전에 미리 어느 정도 경험을 할 수 있다는 점이 또한 장점이다.



▲ '전차로 고!'를 플레이하자. 야마노테센(山手線)이 등장한다. 미리 경험해 보는게!



▲ 케이세이센 우에노역의 모습

■ 순순히 스카이라이너를 이용한 경우

착한 들·소들은 본인의 추천에 순순히 응해주리라 생각한다. 그리고 어김없이 스카이라이너에 탑승했으리라 생각한다. 표를 개찰하고 순순히 차량에 올라 자신의 자리에 앉도록 하자. 앞에서도 말했지만 지정좌석임을 명심하자. 혹 담배를 피우는 파워독자가 있다면 (물론 성인의 경우겠지만) 표를 구입할 당시 '담배 항목'에서 "はい、すいます(하이, 스이마스)"라고 답변하면 흡연석을 배정받을 수 있다. 일단 탑승했으면 종착역까지 기다리자. 스카이라이너의 각 정차역은 아래와 같다. 참고하도록 하자.

나리타 공항 1빌딩 - 나리타 공항 2빌딩- 나리타역 ———————— 닛포리 -우에노

역에서 나와 왼편으로 몸을 돌려 조금만 걷자. 횡단보도가 보일 것이다. 길을 건너 조금만 더 진행하면 왼쪽편으로 JR 우에노역이 보일 것이다. 역 안으로 들어가 표를 구입하도록 하자. 표는 자판기에 동전이나 지폐를 넣어 구입할 수 있다. '어느역까지 가는데 얼마가 드는가'를 파악하는 방법은 우리나라와 마찬가지. 다음과 같은 방법으로 실시하며 이 방법은 어느 역에서나 통한다.




▲ 이곳으로 들어가면 된다. 시노바즈 구치라고 부르는 입구다

① 매표소를 찾는다
② 약간 뒤로 물러서 주변을 살핀다. 노선과 요금이 적혀있는 간판을 찾는다
③ 당역(當驛)이라는 글자를 찾은 뒤 그 주변에서 목적지 역을 찾는다(지금은 秋葉原)
④ 목적지(秋葉原) 역 이름 밑에 쓰여진 숫자를 찾는다
⑤ 숫자만큼 돈을 준비한다
⑥ 자판기에 투입후 점멸되는 버튼(혹은 터치 스크린)을 누른다

표를 구입했으면 개찰구를 지나 플랫폼으로 향하자. 자신이 진행할 방향은 확실하게 체크하도록!

야마노테선 노선표



위의 노선표를 참고해서 자신이 진행해야할 순환방향을 만들어 보자. 순환선이기 때문에 자칫 잘못하면 반대편 차를 타기 십상이다. 표지판에 써 있는 각 역 이름이 낯설지 않도록 미리 외워두는 것이 좋다(회화용이 아니라 외우기용이므로 정확한 발음법은 생략한다).

■ NEX를 이용한 경우

앞서 넥스를 비추천한 이유는 동경내 도착지점인 이 두 역이 상상을 초월할 정도로 복잡하기 때문. 일본 생활을 수년간 한 사람들도 동경역이나 신주쿠역에서 잠시 길을 찾기 위해 패닉 상태에 돌입되곤 할 정도로 구조도 복잡하고 도착하는 노선도 많다. 보통 일어(혹은 길찾기) 실력이 아니라면 혼돈의 극을 맛보게 될것이다. 그런데도 불구하고 고집세게 넥스를 이용했다면 도착하는 곳은 동경역이나 신주쿠 역일 것이다. 신주쿠역은 동경역에 비해 구조가 단순하고 갈아타기가 편리하다는 장점(?)이 있으나 아키하바라까지 다소 거리가 있다. 동경역은 아키하바라와 아주 가깝지만 국제미아 메이커로 아주 적합한 곳. 물론 선택은 여러분이 하는 것이지만…. 우선 개찰구를 나가서 새로 표를 구입하도록 한다. 그리고 아키하바라로 향하도록(구입법은 스카이라이너의 경우와 같다). 건투를 빈다.

▲ 그림과 같은 JR 마크를 찾아서 진입하도록 하자. 승차권은 자판기에서 구입할 수 있기 때문에 두려워 할 것 없다(대화가 필요 없으니 걱정도 없고~!)

■ 리무진 버스를 이용한 경우

리무진 버스를 이용했을 경우에도 JR을 이용해야한다. 물론 사철이나 버스를 통해서도 아키하바라에 도착할 수는 있지만 아키하바라의 중심가에 위치한 JR 아키하바라역을 이용하는 것이 세상에서 가장 편리할 것으로 생각된다. 각 종착역에서 가장 가까운 JR역을 찾아서 아키하바라 역으로 향하도록 하자. 동경에 JR 노선내에서는 몇번이라도 갈아탈 수 있으니 환승역을 잘 체크하도록!

거룩한 도착! 바로 이곳이 아키하바라다!





▲ 녹색 이외에도 노란색(막발음·소부센)이나, 하늘색(막발음·케이힌토호쿠센)에 탑승하면 아키하바라에 갈 수 있다

자 아키하바라 역에 도착했다. 사실 많은 노선중 야마노테선을 권한 이유는 혹 탑승방향을 잘못 파악했더라도 순환선의 특성상 한바퀴 돌아서라도 도착할 수 있기 때문이다(운없게 중간 종료 열차를 탑승한 사람이라면…좌절하지 말고 다음 열차에 다시 타던가 반대편 열차를 타도록 하라).



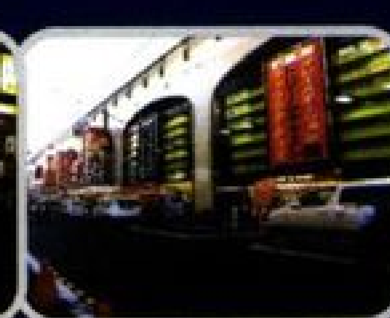
▲ 전기가구라고 쓰여진 안내판을 따라 이동하자



▲ 통로를 지나



▲ 개찰구를 나서면



▲ 이곳이 아키하바라다!



▲ 우… 무엇을 살까? 또한 무엇을 먹을까? 다음호를 기대해 주시길!

다음호에는

다음호에는 너무나 중요하기 그지없는 쇼핑방법과 귀환법에 관한 것을 묶어서 공개하기로 하겠다. 추엽원 들쑤시기도 드디어 다음호면 성대한 마무리! 기대를 늦추지 마시길!



성장하는 게임시장. 준비는 잘하고 있나?

「게임 아트 칼리지」를 뒤적인다

확대되는 국내의 게임시장. 과연 그 방향은 어디로 움직일 것인가? 지금 이 글을 읽고있는 여러분들은 모두 게임에 관심이 있는 분들이다. 그러나, 앞으로의 국내 게임계의 미래를 예측할 수 있는 분이 계신가? 점점 덩치를 키워가는 PC, 아케이드용 국산게임과 다가오는 일본의 문화개방. 최강의 고레벨 초압삽 다이겨 게이머 국가인(게임국가라고는 하지 않았다) 大한民국의 게임시장은 어디로 흘러갈까? 멋진 답변이 나오길 기대했겠지만 사실은 본인도 알 리 없다. 그러나 나라의 미래를 알려면 교육을 보라고 했다. 그렇다. 교육이다. 지도해 주겠다!!! 국내의 게임스쿨. 사실은 숨겨진 스쿨들이 꽤나 있었다.

〈취재 : 신상민 기자〉

우리는 대한민국 게임계의 번영을 위해 이 땅에 태어났다


▲ 보아라!! 그들의 열정을…!!

국내게임 시장이 넓어지고 있다. 어릴 적부터 꿈꿔오던 폭넓은 계층이 함께 즐기는 게임생활이 열린 것이다. 실제로 본인은 전혀 게임과는 친해 보이지 않는 택시기사와 게임에 대한 얘기를 해본 경험도 있다. 최근 전철, 길거리, 식당 등등 어디에서나 게임의 화제로 이야기꽃을 피우는 장면을 심심치않게 볼 수 있는데 여러분도 예외는 아닐 것이다. 청년들의 입에선 주로 배틀넷과 온라인, 아가씨의 입에선 디디알 등 예전 소수정예만의 매니악한 화제였던 게임이라는 것이 이젠 개나 소나…, 아니 일반인들의 입에서도 부담없이 돌고있는 것이다. '좁고깊게 파는 게이머들이 적어졌다'라는 말을 하기에는 이미 때가 지났다. 소위 머리가 좀 있으신 분들은 이제 슬슬 게임이 고부가가치 산업이란 것을 깨닫고만 것이다(그만큼 게임의 인식이 아이들의 장난감에서 돈벌이감으로 바뀐 것일지도). 솔직히 가슴에 손을 얹고 생각해 보면 이건 비관적으로 봐야할 화제가 아니라 모두 그대들이 어렸을 때부터 꿈꿔오던 것일지도 모른다.

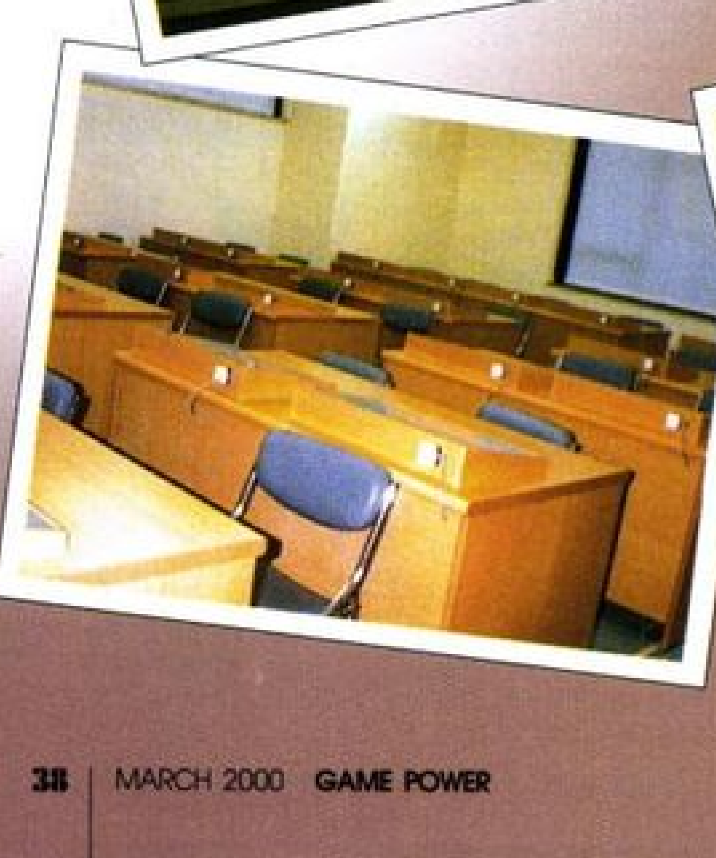
연혁

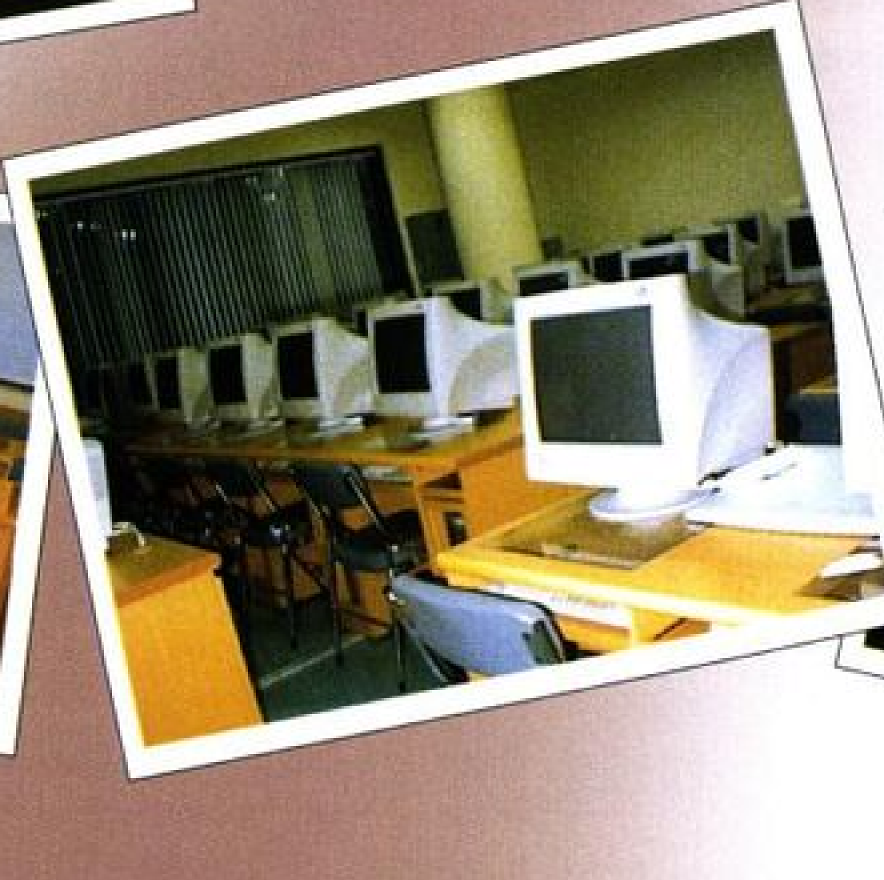
1993. 10	한국능력개발원 설립
1997. 2	(재) 한국인력개발원 / 노동부인가 (199호)
1998. 3	노동부 고용보험에 의한 교육훈련기관 지정 (서울청)
1998. 8	(재) 한국인재개발원으로 법인명칭변경
1999. 9	부설 게임 아트 칼리지 설립
1999. 9	VANTAN과 업무협약
2000. 1	VANTAN과 게임, 영상분야 업무제휴 조인
2000. 3	게임 아트 칼리지 개교 예정

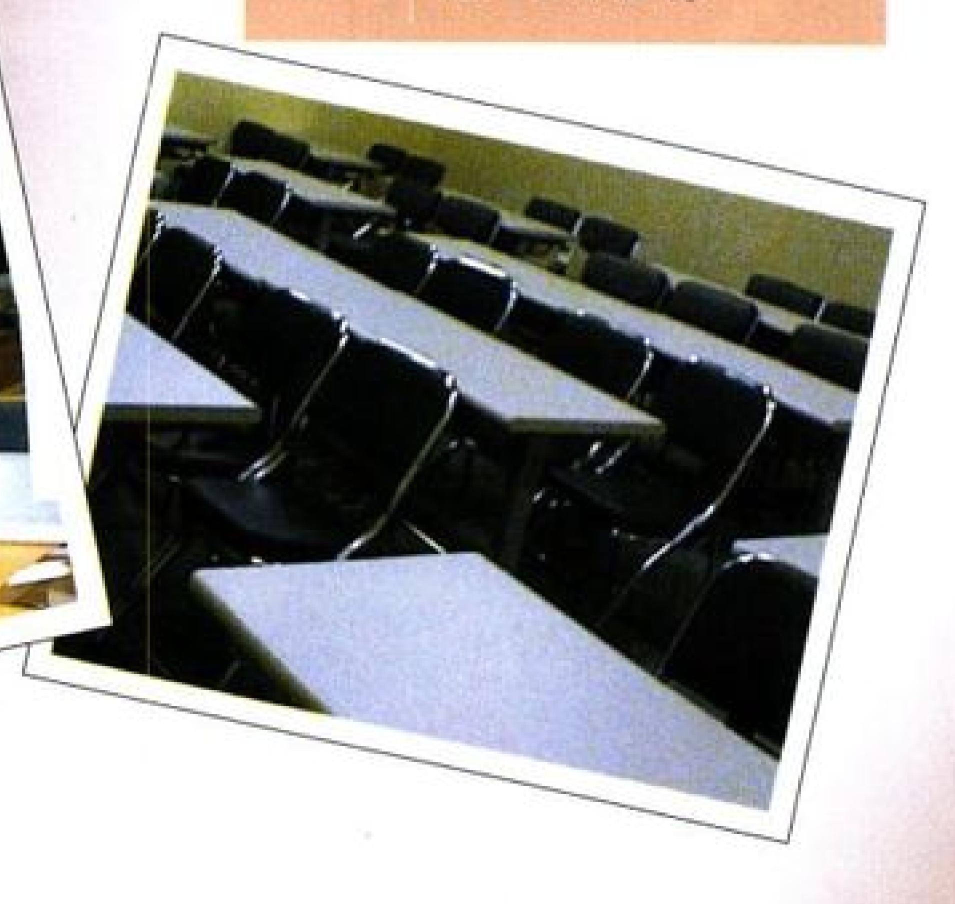
거기에 발맞춰 하나씩 생겨난 교육기관



지금 국내의 게임 교육기관이라고 하면 숭의여대, 아주대, 호서대, 청강문화산업대, 대덕대학, 영진전문대, 동명정보대, 동아방송대 등의 게임학과(또는 관련)와 LG, 현대세가 등 몇 가지 학원제의 게임스쿨을 들 수 있다. 당연히 알고 있는 사람도 꽤 있을 것이라 생각된다. 여기서는 그중 새롭게 창설된 게임스쿨, '게임아트 칼리지'를 소개해 볼까한다.







설립취지

게임산업은 멀티미디어 시대에 빅 비즈니스로 성장을 계속하고 있습니다. 국가, 성별, 연령을 불문하는 게임은 말그대로 글로벌합니다. 게임업계는 새로운 감성과 기술을 가진 인재를 희망하고 있습니다. 세계의 게임 팬들을 사로잡을 수 있는 게임현장에 즉시 투입 가능한 실전감각이 뛰어난 게임 개발자, 즉 프로 엔지니어를 육성하는 것이 본 교육기관(Game Art College)의 목적입니다.

김재근 교수(게임 아트 칼리지)와의 인터뷰


김재근 교수

■ 입교하면 얼마동안의 교육과정을 거치게 됩니까?
일본 VANTAN의 경우에는 4년 과정까지 있습니다만 일단 국내실정에 맞춰서 결정한 것이 1년 과정입니다. 하지만 앞으로 과목이 늘어나면서 기간도 실정에 맞춰서 변경될 것입니다.

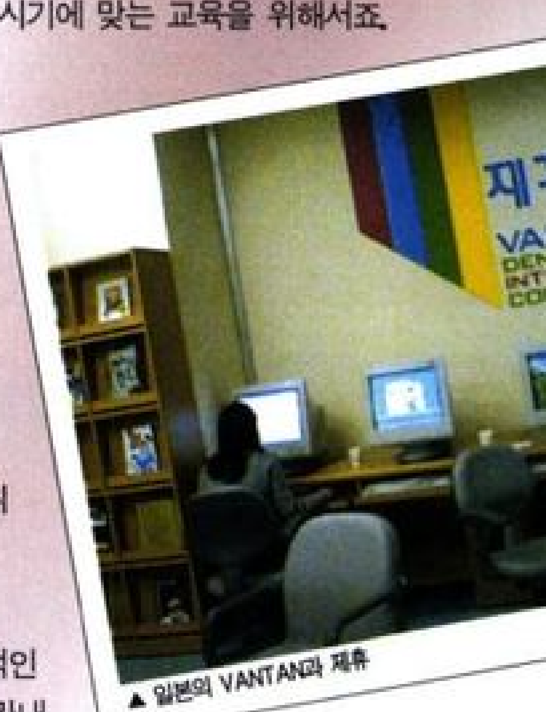
■ 하루에 몇 시간 교육받게 됩니까?
하루에 4시간씩입니다. 주간반은 9시에서 오후 1시까지이고 야간반은 6시부터 10시까지 교육을 받죠. 물론 강의실과 실습실은 개방되니까 자유롭게 쓸 수 있습니다. 그리고 매년마다 교재를 변경할 생각입니다. 시기에 맞는 교육을 위해서죠.

■ 교재는 어떤 것으로 준비해 두셨나요?
교재와 시스템 등은 아직 우리 나라에 체계적인 교재가 없으니 일본 VANTAN과 제휴를 해서 입수합니다. 덤으로 일본측의 기술을 습득할 수도 있으니까요.

■ 게임뿐만 아니라 애니메이션과도 있군요?
캐릭터도 생각해서 애니메이션과도 함께 설립했습니다. 아무래도 게임과 애니메이션은 서로 떨어질 수 없는 관계니까요.

■ 가장 중요한 것은 기술습득 후에 취업의 가능성인데 어떻게 준비해두고 있습니까?
졸업 후 취업에 대한 서포트도 당연히 해드립니다. 물론 본인이 원한다면 VANTAN측의 협조로 일본의 개발사에도 취업을 할 수 있습니다. 현재 일본에서도 인력이 모자라서 힘들어하고 있으니까요.

■ 교육을 맡은 강사진은 어떻습니까?
강사는 여러 경험이 많은 지도자다운 교수를 선출하고 있습니다. 우리는 다양한 방면에 많이 아는 실력자이면서 체계적인 강의를 할 수 있는 사람을 선호합니다. 실무나 이론, 어느 한쪽에 치우치지 않은 그런 사람을 말이죠. 그런 사람을 골라내는 것이 상당히 힘들어서 문제였죠.



▲ 일본의 VANTAN과 제휴

■ 정원은 몇 명입니까?
320명입니다. 모집 중이라 여기저기서 문의도 많이 들어옵니다만, 진정으로 국내 게임계를 생각하는 그런 열정이 있는 사람을 먼저 뽑을 생각입니다. 저는 개방적이고 게임에 대해 열성적인 학생을 키우고 싶은 것이니까요. 물론 그들과 함께 밤을 지샐 각오도 되어 있습니다. 앞으로 학교 내에 연구소를 두어 게임에 대한 연구를 할 계획이죠.

■ 교육생들은 시스템 사양에도 상당히 민감할텐데요.
3D(마야)카드와 워크스테이션이 기본 사양으로 갖추어져 있습니다.

■ 여러 가지 학교이벤트를 준비하고 계시다면서요?
현재 일본 게임업계 전문가의 세미나라든가 교수연수, VANTAN측과의 교환학생이나 단기연수를 계획 중에 있습니다.

■ PC게임 개발을 가르쳐주는 건가요?
기본적으로 그렇습니다만 PC에만 국한되는 것은 아닙니다. VANTAN이 비디오게임제작에도 손을 대는 곳이니까 앞으로 우리 나라도 비디오게임을 제작할 때나 일본취업을 했을 때 적응할 수 있도록 시스템을 도입해두었습니다. 비디오게임기도 기본적으로는 PC쪽과 비슷하니까요. 단지 그 하드웨어에서 구동할 수 있도록 세팅할 뿐이죠. 그게 좀 난해하긴 합니다만, 그것도 교육 내에 포함되어 있습니다.

■ PC뿐만 아니라 비디오게임기 쪽으로도 관심이 많으신 것 같군요.
예, 언젠간 우리도 비디오게임을 개발해야할 테니까요. 일본어는 교양과목으로 가르칠 예정입니다. 일본으로 취업, 유학을 권유할 생각이기도 하고요.

비디오게임 제작자도 육성을 …

김재근 교수와 얘기를 나누면서 느껴지는 것이 몇 가지 있었다. 국내 게임산업의 변화, 이쪽계통에서 밥 벌어먹고 살기는 하지만 소위 잘나가는 정도(正道)의 PC게임과 복사와 보따리로 어두워져버린 사도(邪道)의 비디오게임. 김재근 교수는 일본에 대해 상당히 관심이 깊었고 비디오게임이 정식으로 거래될 때를 기다리며 준비를 해나갈 것이라고 밝혔다. 아직은 불특정소수가 즐기는 비디오게임이 제대로 된 인식을 받는 날은 언제 오게 될까? 일본어가 들어있다는 말도 안되는 이유로 들어오지 못하는, 그리고 일반인들의 인식. 아무리 초창기 때 대기업이 수입한 게임기들이 저연령을 대상으로 홍보를 했다지만 사실 그건 석기시대 얘기가 아닌가? 옆동네 섬나라에서는 TV한대에 '플스2' 한대를 부르짖으며 종합 멀티미디어 기기라고 떠들고 있건만… 학습용이라는 인식의 PC와 코찔찔이 애들의 장난감으로 비춰지는 플스2. 외국기업들이 돈 좀 벌고 국내 대대적으로 게임 붐이 터지자 그제서야 이리저리 관심사로 떠오른 소재. 그들은 과연 제대로 게임을 쥐어보고선 얘기를 하는 것인가? 어떤 대책으로 고부가가치산업인 게임을 발전시킬지 국내의 게임업계가 주목되지 않을 수 없다. 어쨌든 게임크리에이터를 키우는 교육기관이 점점 늘어난다는 것은 그만큼 게임의 비중이 커졌다는 얘기이고 국내의 게임시장은 앞으로 계속 발전할 수 있는 희망이 보인다는 것이다. 국내 게임개발사의 로고가 나오는 비디오게임을 언제 보게될는지 아직 미지수지만 실현될 날이 점점 앞당겨지고 있다는 것은 확실하다. 교육환경이 탄탄한 나라는 망하지 않는다.

Top Game Ranking

플레이스테이션 Top 10

1 발키리 프로필

RPG/에닉스/99년 12월 22일/6,800엔



담당자 멘트

한번의 물갈이가 확 흘러가고 비교적 조용한 랭킹의 변화가 나타났습니다. 그 중에도 여태껏 계속 인기를 해오던 발키리가 그 모습을 들어내며 위용을 자랑하듯 1위로 랭크되었습니다. 아쉽게도 기대작들이 의외의 부진을 보이며 순위에도 진입하지 못하는 기현상이 일어났네요. 모처럼 조용한 랭킹을 보며 이제 시대는 PS2의 시대로 흘러가는가에 대한 심각한 생각을 한번쯤 해보게 하는데, 독자 여러분도 그렇게 생각하십니까?

2 그랜트리스모 2



레이싱/SCEI/99년 12월 11일/6,800엔

3 두근두근 메모리얼 2

연애SLG/코나미/99년 11월 25일/6,800엔

4 패러사이트 이브 2

ADV/스퀘어/99년 12월 16일/6,800엔

5 창마등

SLG/테크모/99년 12월 9일/5,800엔

6 바이오 하자드 3

ADV/캡콤/99년 9월 22일/6,800엔

7 크로노 크로스

RPG/스퀘어/99년 11월 17일/6,800엔

8 아크 더 래드3

RPG/SCEI/99년 10월 28일/6,800엔

9 댄스 댄스 레볼루션 2nd ReMIX

음악게임/코나미/99년 8월 26일/5,800엔

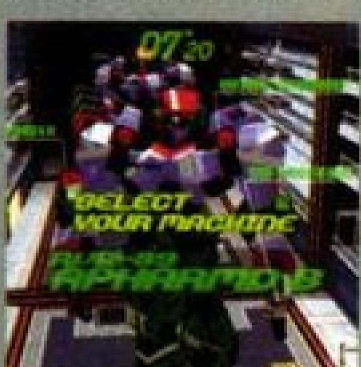
10 레전드 오브 드래군

RPG/SCEI/99년 12월 2일/6,800엔

드림캐스트/ 세가 새턴 Top 10

1 버추얼 온 - 오라트리오 탠그램 -

ACT/세가/12월 9일/5,800엔



담당자 멘트

음…불같이 일어서던 신작들의 기세가 새해를 맞이하며 한풀 꺾인 듯한 기분이 드는데 여러분은 어떻게 생각하시는지? 스테디셀러가 없었으면 하는 것이 기종담당의 희망이지만 어째 DC 쪽은 변하는 듯이 변하지 않는 순위표가 늘 마음에 걸리네요. 초기대작 센무가 압도적으로 1위를 할 수 있기를 기원했건만…, 물론 버파는 무지무지무지 재미있지만, 이제 다른 게임들도 10위권 안으로 들어와야 하는 것 아닌지…, 담당자의 '민트'였습니다. 민트인데도 불구하고 전혀 상큼하지 않군요. 췟

2 센무 ~ 제 1장 요코스카 ~



ACT/세가/99년 12월 9일/5,800엔

3 버추어 스트라이커 2

SPT/세가/99년 12월 2일/5,800엔

4 스트리트 파이터 3 W 임팩트

격투 액션/캡콤/99년 12월 16일/6,800엔

5 리바이브 ~ 소생

ADV/데이타 이스트/99년 10월 28일/6,800엔

6 블랙매트릭스 AD

SLG/NEC/99년 9월 30일, 6,800엔

7 D2 ~D의 식탁

RPG/와프/99년 12월 23일/6,800엔

8 베르세르크

액션/아스키/99년 12월 16일/6,800엔

9 선라이즈 영웅담

SLG/선라이즈/99년 12월 2일/6,800엔

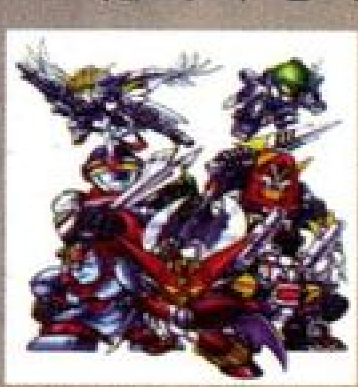
10 버추어 파이터 3tb

격투액션/세가/98년 11월 27일/5,800엔

닌텐도64/ GB Top 10

1 슈퍼로봇대전 64

S·RPG/반프레스토/10월 28일/7,800엔



담당자 멘트

2위로 랭크되어있던 오우거배틀 64가 결국에는 동키콩64의 인기에 눌리고 말았습니다. 아마 조만간에는 1, 2위의 치열한 경쟁이 있을 것으로 예상되네요. 이번달에 가장 주목할 부분은 바로 포켓몬스터 금이 아닌가 합니다. 역시 GB용 컬러 소프트임을 확인시켜주며 랭크가 상위권으로 계속 상승중이네요. 하지만 그외에는 모두 그 자리를 굳게 지키며 이렇다할 변화를 보여주지 않는다는 것이 아쉬울 따름입니다. 그래도 GB용 소프트들이 고정적으로 자리를 차지하고 있는 것을 보면 그 인기가 아직도 여전하다는 것을 새삼 느낄 수 있네요.

2 동키콩 64



ACT/닌텐도/99년 12월 10일/7,800엔

3 오우거 배틀 64

S·RPG/닌텐도/99년 7월 14일/7,800엔

4 포켓몬스터 금

GB/RPG/닌텐도/99년 11월 23일/4,800엔

5 마리오 골프

SPT/닌텐도/99년 6월 11일/6,800엔

6 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 2

SPT/코나미/99년 7월 29일/7,200엔

7 젤다의 전설 64

RPG/닌텐도/98년 11월 21일/6,800엔

8 비트매니아 GB 2

음악 게임/코나미/99년 11월 25일/4,800엔

9 마리오 파티 2

보드 게임/닌텐도/99년 12월 17일/5,800엔

10 실황 파워풀 프로야구 6

SPT/코나미/99년 3월 25일/7,800엔

: 지난달과 동일 : 새로 순위 진입 : 지난달보다 내려감 : 지난달보다 올라감

■ 통계 기간: 2000년 1월 1일 ~ 1월 25일
■ 조사 방법: 게임파워 00년 1월호 애독자 엽서 (60%), 국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%), 미국 · 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)

아케이드 Top 10

1 펌프 잇 업 1st MIX

음악 게임/안다미로



담당자 멘트
오랜만에 아케이드쪽에도 신선한 바람이 불고 있습니다. 우선 1위에 펌프잇업이 올라서면서 Ez2Dj의 인기를 압도했습니다. 하지만 역시 가장 중요하다고 할 수 있는 것은 오랜만에 새로운 모습으로 찾아온 DDR 3rd 믹스와 데드 오어 얼라이브 2가 아닌가 합니다. 국내에서 좀처럼 즐기볼 수 없던 게임이 시장에 많이 보이기 시작함과 동시에 상위권으로 진입했네요. 그 밖엔 Ez2Dj 의 새로운 버전인 Ez2Dj ~스페셜 에디션~NEW가 뒤늦게 9위로 진입했다는 것을 들 수 있네요. 종합해 볼 때 아직도 아케이드 시장은 음악 게임의 인기가 식을 줄 모른다는 결론이 나오는네요. 담당자로서 참 기분 좋은 일이 아닐 수 없습니다.

2 Ez2Dj

음악 게임/어뮤즈 월드

3 크레이지 택시
RCG/세가

4 댄스 댄스 레볼루션 3rd MIX
음악 게임/코나미

5 철권TT
격투 액션/남코

6 드럼 매니아
음악 게임/코나미

7 데드 오어 얼라이브 2
격투 액션/테크모

8 더 킹 오브 파이터즈 99
격투 액션/SNK

9 Ez2Dj ~스페셜 에디션~
음악 게임/어뮤즈 월드

10 비트매니아 5th MIX
음악 게임/코나미

기대 소프트 Top 10

1 드래곤 퀘스트 7

PS/RPG/에닉스/3월/6, 800엔



담당자 멘트
드디어 센무가 발매되면서 치열한 다툼을 하던 드래곤 퀘스트 7이 1위로 랭크되었네요. 하지만 과연 드래곤 퀘스트 7의 인기가 옳은 것일까요? 그리고 DDR 3rd MIX도 발매가 되었군요. 그동안 기다리던 독자님들 정말 행복하시겠습니다. 그 외에는 꾸준한 인기를 얻고 있는 테일즈 오브 이터니아와 SNK VS 캡콤 등이 상승세를 보이고 있습니다. 그리고 하위권에는 사쿠라 대전 3, 슈퍼로봇대전 α, 귀무자 등이 랭크되면서 다시 한번 치열한 다툼을 예상시켜 주네요.

2 바이오 하자드 코드명 : 베로니카

DC/ADV/캡콤/2000년 2월/6, 800엔

3 철권TT
PS2/RPG/남코/미정/미정

4 젤다의 전설 외전
N64/A · RPG/닌텐도/미정/미정

5 테일즈 오브 이터니아
PS/RPG/남코/3월/미정

6 SNK VS 캡콤
ARC/격투 액션/캡콤/미정/미정

7 베이그란트 스토리
PS/ADV/스퀘어/3월/미정

8 사쿠라 대전 3 ~ 파리는 불타고 있는가~
DC/ADV/세가/가을/미정

9 슈퍼로봇대전 α
PS/S · RPG/반프레스토/2월 24일

10 귀무자(가제)
PS2/ADV/캡콤/여름

프리 랭킹 -애니메이션 성우편- Top 10

1 탄게 사쿠라
대표작: 키노모토 사쿠라(탄게 사쿠라)/소속 : 아오니 프로덕션

2 이시다 아키라
대표작: 아레스(루나 실버스타 스토리)/ 소속 : 에자키 프로덕션

담당자 멘트
역시 탄게 사쿠라가 1위입니다. 그리고 2위는 예상밖으로 이시다 아키라가 올라왔고 3위는 이와오 준코…, 역시 캐릭터에서나 성우에서나 「카드캡터 사쿠라」가 강세를 보이는군요. 그리고 하야시바라 메구미는 요즘 활동이 뜸해서 그런지 6위에 머물렀습니다(하지만 메구미의 앨범은 현재 1위에 랭크되어 있습니다). 그나저나…, 이노우에 키쿠코(베르단디)와 미도리카와 히카루(히이로)가 순위에 보이지 않는군요…, 미나미 오미도 10위이고…, 다음달에는 많은 순위의 변화를 기대해 봅시다.

3 이와오 준코
대표작: 다이도우지 토모요(카드캡터 사쿠라)/소속 : 스타보드

4 세키토모 카즈
대표작: 도못 캇슈(G건담)/소속 : 동경배우생활협동조합(배협)

5 사쿠라이 토모
대표작: 하네오카 메이미(괴도 세인트 테일)/소속 : 엘스템

6 호리에 유이
대표작: 멀티(투하트)/소속 : 프리

7 하야시바라 메구미
대표작: 마도사(극장판 카드캡터 사쿠라)/소속 : 아트비전

8 히카미 쿄코
대표작: 루나(루나 실버스타 스토리)/소속 : 에자키 프로덕션

9 쿠와시마 호코
대표작: 모모히메(댄싱 블레이드)/소속 : 아오니 프로덕션

10 미나미 오미
대표작: 호시노 루리(기동전함 나데시코)./소속 : 아트비전

경제가 어려울 수록 소비는 신중하게!!!

파워 나침반

당신은 지금까지 어떤 게이머라고 자부해 왔는가? 게임 없이는 하루도 살 수 없는 매니아? 아니면 군중심리에 이끌린 단순한 유저? 그것도 아니라면 단지 평범한 게이머? 그것을 테스트할 수 있는 좋은 기간이다. 무슨 말이냐고? 그만큼 기대의 신작 타이틀이 빈약하다는 뜻이다. 만약 이번 달에도 할 게임이 많다고(전 달에서 이어져 온 타이틀 제외) 행복해하는 당신은 이미 돌아올 수 없는 게이머의 길을 디딘 것이라 자부해도 좋다.

10 돈이 없으면 악마에게 혼을 팔아서라도 사야하는 게임이다
9 소장용이다. 구입해서 플레이하고 영구 소장하자.
8 어떤 방식으로든 플레이를 해 보아야만 할 게임이다.
7 썩어도 준치라고 하더라…
6 빌려서 한다면 말리지는 않겠지만 구입을 고려한다면 그만두는 것이 좋다.
5 이미 구입했다면 되팔아도 살 사람이 없는 게임이다
4 게임을 좋아한다면 이것보다 더 나은 게임들을 하라
3 이런 것을 산다는 것은 IMF 시대에 죄악 이외의 그 무엇도 아니다
2 시디가 하늘에서 떨어지지 않는 한 절대로 플레이하지 말자.
1 실수로 구입했다면 그대로 제거하자. 타인에게 팔려는 생각을 하는 당신은 악인이다
0 산다고 하는 사람은 밴또를 싸가지고 다니면서 말리고 싶다

아래쪽 있는 등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어의 추천도로 구입여부를 결정하자. 추천도는 0~10의 열 한 단계로 구분된다(숫자가 높을 수록 추천도가 높다). 아케이드 게임의 리뷰는 '구입여부'가 아닌 '플레이여부'. 개인적으로 2개월 내에 발매된 게임중 하나를 평가하는 프리 리뷰는 말 그대로 개인적인 평가이기 때문에 점수는 따로 부과하지 않는다. 망설이지 말라. 파워 리뷰어들을 믿고 구입한다면 절대 후회하는 일은 없다. 투자의 기본은 바로 안전!

A. 폭주 데코토라 전설 2

PS/팩인소프트/RPG/12월 16일





아무리 세간에서 평이 좋고, 잘 만들어진 게임이라고 해도 자기 기준으로 게임을 평가하고 맘에 들지 않으면 플레이하지 않는다. 어떻게 보면 자신만의 소신을 가지고 게임을 즐기는 것 같지만 단순히 미소녀가 나오지 않아 플레이하지 않는 것뿐이다. 미소녀 게임과 미소녀가 나오는 게임은 철저히 구분하며, 캐릭터성이 뛰어난 게임, 특히 비주얼 노벨계의 게임을 좋아한다.

GO, GO, GO! : 일단은 미소녀가 나와야…
Speciality: 디지이어, 이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노

프리티♡사미

로딩이 길게 자주 한다. 세팅을 바꾸려고 해도 옵션 들어가기 무서워서 그냥 한다. 그래픽도 안 좋다. 레이싱 걸도 안나온다. 조작감은 최악이다. 레이싱 게임으로는 절대로 좋은 평가를 받을 수 없다. 하지만 이 게임은 레이싱 게임이 아니다. 바로 남자의 게임. 레이싱이란 장르는 부수적인 요소에 지나지 않는다. 일단 오프닝에서 나오는 동영상과 엔카는 시작하기까지의 모든 로딩을 잊게 할 정도로 뜨겁다(?). 게임에 들어가서도 단지 달리기만 할 뿐 이지만 상대의 진로를 막고, R2버튼으로 도발을 하는 등…, 가장 중요한 것은 기나긴 레이싱을 전혀 지루하지 않게 해주는 엔카…. 배경에 깔리는 엔카를 듣고 있자면, 자신의 마음속에 무언가 불타오르는 것을 느낀다. 레이싱 게임으로도 심오한 면을 가지고 있다. 승리하면 상대의 파츠를 빼앗아 자신의 차를 트럭을 개조한다는 것도 멋지고…, 마지막으로 왠지 게임보다 사운드 트랙이 더 많이 팔릴 것 같은데…

6



게임이 졸작이 아닌 이상 거의 모든 게임을 다 즐기는 올 라운드 게이머, 가끔씩 실수로 졸작을 즐기다가 폐인이 되는 경우도 있다(하지만 명작을 즐기다 폐인이 되는 경우가 더 많다). 한 장르에 구애되지 않는다고 해서 '떠돌이'라는 이름이 붙여졌다. 최근 취향이 원래대로 돌아와 레이싱 게임의 드리프트에 심취해 있다.

GO, GO, GO!: 음악 게임, 레이싱 게임, 정통 RPG
Speciality: DQ5, EZ2DJ, 데이토나 USA 시리즈

떠돌이

휴먼에서 만들었기 때문일까? 일단 게임성은 종전의 그런 레이싱 게임에서 상당히 차이가 난다. 그래서 적응하기가 쉽지 않은 문제점을 지니고 있다. 레이싱 게임을 좋아하는 한 사람으로서 이해가 되지 않는 부분. 게임 중간중간 스토리를 이어간다는 것은 왠지 토우게 맥스가 생각나기도 하는데…. 게임은 오히려 전작보다 떨어지는 느낌이다. 전작은 거의 데코트럭 전설이 될 때까지 달렸던 기억이 있는데…. 하지만 건재한 것은 있다. 그것은 이유를 불문하고 트럭운전사들이 즐겨듣는(물론 신세대라면 제외하자!) 일명 뽕짝이 살아 있다는 것이다. 이것으로 간신히 분위기 쇄신. 정말 이 게임에서 빼놓을 수 없는 것은 이 노래가 아닌가 한다. 이것으로도 충분히 그 가치를 찾아볼 수 있지 않은가 생각하는데… 그런 의미에서 다음의 점수를 부여!

6



변태와 오타쿠를 세상에서 가장 싫어하는 보통 게이머, 게임의 제일조건은 「게임은 재미있어야 한다」라고 생각하지만 자신의 장르에 충실하지 않은 게임은 아무리 게임성이 좋아도 배격하는 성격이다. 그래서 굳이 게임 등급을 구분하는 것은 의미가 없다고 주장한다. 하지만 사실 그가 좋아하는 게임들 대부분이 세상에서 B급 취급을 당하는 아픔을 겪고 있다.

GO, GO, GO! : RPG, 어드벤처, 퍼즐
Speciality: 유구환상곡 시리즈, FF5, 아머드 코어 시리즈

防塵

아무래도 게임성은 개판. 레이싱이라는 장르임에도 불구하고 컨트롤러를 잡은 채로 졸고 있는 자신을 발견할 수 있다. 하지만 문제는 이 놈의 게임성은 얼마 전에 등장했던 경험이 있는 「라면고」나 「일격」과는 격을 달리한다. 일단 2인 대전의 경우 패배하고 있는 쪽은 화면에서 아예 보이지 않는다. 오직 지도만을 보면서 1P를 따라가야 한다. 두 번째로 R1, R2 버튼으로 사용할 수 있는 경적. 하나는 일반 트럭의 경적이지만 또 하나는 남자의 기합! 직접 눌러보고 10분 동안 웃으며 뒹굴도록. 셋째는 심금을 울리는 엔카. '유메지쿠라' 라던가 '남가일몽가도' 등등의 주옥같은 명곡들이 대거 포진. 우리를 즐겁게 해주고 있다. 경파 소프트에 질렸다구? 한번 해보면 죽을 때까지 그런 말 못할 걸?

8



게임은 작품이라고 생각하는 플레이어. 게임 내에서 단순한 유희만을 제공한다면 별 외로 취급한다. 텍스트를 좋아하며, 한계점 이상의 능력치를 요하는 게임은 다른 플레이어의 즐거움을 전해듣기만 하는 소심함을 보인다.

GO, GO, GO! : 액션, 사와 RPG, 어드벤처
Speciality: 에스프레이드, VF3, FF8, DIECIDE3

원고 마스터 K

또 나왔다. 왜 나왔나. 1편이 나왔으니 속편이 나온 것이다. 빈익빈 부익부의 인생을 몸으로 보여준다. 대결에서 승리하면 상대의 파츠를 빼앗는다. 하지만 사나이의 세계. 후회는 없는 것이다. 게다가 2인 대전시에는 승리자의 시점으로 밖에 화면을 볼 수 없다. 트럭 운전사들은 고속도로에서 맥주 2병은 기본에 핸들도 안 잡는다고 하는데, 그말이 사실이라는 것을 몸소 체험할 수 있다. 걸쭉한 엔카와 함께 젓가락 장단을 맞추며 달릴 수 있다. 3라인의 미학 그것이 폭주 데코토라다. 게다가 자신의 미적 감각이 뛰어나다고 느낀 플레이어들은 고가의 3D 장비가 없이도 자신만의 트럭에 텍스처를 입힐 수 있다. 하나 안사둔다고?

8



실제로 목일에는 별 관심을 두지 않고 사는 한국인 게이머. 예전에는 주로 2D 대전 격투 게임에 열을 올리고 있었으나 요즘은 늦게 들어온 충비쟁에 휩쓸리고 있다. 장르 구분은 심하게 두지 않는 편이나 약간이라도 심각하게 몰아가는 게임에는 금새 약한 면을 보이고 마는 단순한 면을 가지고 있다. 그 외에 미소녀 게임에도 아주 조금 흥미를 가지고 있는 듯….

GO, GO, GO! : 대전 격투, RPG, 시뮬레이션
Speciality: 스파 시리즈, 슈퍼로봇대전 시리즈

나치스

전작을 직접 해보지 못한 본인에게는 좀 충격을 준 게임이었다. 게임 중에 나오는 대부분의 음악이 엔카…. 게다가 주인공이 몰고 다니는 차는 트럭. 그것도 평범한 트럭이 아니다. 언뜻 보면 레이싱의 분위기가 강할 것 같지만 직접 해보면 그게 아니다. 일단 조작은 간단할 뿐더러 주목적이 상대의 트럭을 밀치고 제쳐서 먼저 목적지에 도달하는 것(무슨 수를 쓰든지 간에)이기 때문에 흡사 대전 액션에서 느낄 수 있는 긴장감마저 감돌게 한다. 게다가 폭주의 도로에 울려 퍼지는 엔카의 비장함마저도 느끼게 할 정도. 주인공이 소유한 트럭은 소지금만 모아져 있다면 여러 가지 방법으로 개조가 가능하므로 자신만의 독특한 트럭을 만들 수 있다는 것이 더욱 애착심을 불러 일으킨다고나 할까…. 전국을 돌아다니며 진행하는 첫 번째 모드와 함께 만화 같은 장면을 감상하며 스토리를 진행하는 두 번째 모드도 있기 때문에 게임을 구입했다면 두 가지 다 즐겨보도록.

7

B. 스트리트 파이터 EX 2 플러스

PS/캡콤/대전 격투/12월 22일



아케이드의 이식작으로 그럭저럭 쓸만하게 이식되었다. 조작감도 아케이드의 그것과 같고…. 3D 캐릭터를 2D게임의 조작감으로 즐길 수 있다는 점도 마음에 든다. 다만 플스 패드와 캡콤 6버튼 게임의 상성이 맞지 않아 익숙해 질 때까지는 상당히 피곤하다는 것이 문제. 그리고 가정용의 추가요소인 익스퍼트 모드에 대해 말하자면…. 어렵다! 나보고 뭘 하라는 건지…!? 그냥 안 하면 그만이지만… 안 할 수 없는 것이 문제다! 숨겨진 캐릭터를 고르기 위해 노가다를 하는 것도 좀 그렇고…. 또한 고수와 하수의 차이가 확연히 들어난다는 게 문제일까? 이 것은 예전처럼 파동권 쓰고, 뜨면 승룡권 한다고 이길 수 있는 게임이 아니다. 철저한 연습과 암기에 의한 콤보 만이 상대를 제압할 수 있는 게임이다. 어쨌든 대전게임으로서는 상당한 수작으로 간만에 친구와 함께 불타오를 수 있는 게임임과 동시에 친구에게 좌절감을 맛보여 줄 수 있는 게임이기도 하다.

아케이드에서 높은 퀄리티를 보여주었던 스파 EX 2가 드디어 플스로 이식! 상당히 높은 수준의 퀄리티로 그 모습을 들어냈다. 우선 가장 마음에 드는 것은 역시 게임 이식에 위화감이 없다는 것. 철저하게 추가할 부분은 추가하고 보완할 부분은 보완하는 완벽한 제작진의 모습에 감탄할 뿐이다. 하지만 스파 EX 시리즈는 좀더 극악한 매니아 성을 보여줘 한번 고수는 영원한 고수고 한번 하수면 영원한 하수라는 기본적인 분류가 되어 버린다. 이것은 슈퍼아츠라는 기술 때문이 아닐까라고 생각해보지만 꼭 그렇다는 것은 아니다. 로딩부분은 고만고만하게 즐길 수 있을 정도로 문안하다. 그렇다고 로딩이 빠르다는 것은 아니니 오해하지 말기를…(참고로 본인은 신슈퍼 로봇대전의 로딩도 길다고 생각지 않음). 스트리트 파이터 시리즈를 나름대로 좋아하거나 적절한 접대용 게임이 없다면 하나쯤 구입해도 그 가치를 찾아 볼 수 있을 만한 그런 게임.

대전 게임은 가장 싫어하는 장르라 리뷰가 언제나 괴롭다…. 이식도에 대해서 불만은 없는 선에서 아케이드를 재현해내고 있다는 점에서 묵인. 보너스 스테이지의 추가라던가 스토리 모드에서의 배틀 보너스(무한 엑셀 등등), 여전히 건재한 익스퍼트 모드 등등의 자잘한 보너스 요소들을 가지고 있어 괜찮은 소프트라는 인식을 주기에 부족함이 없다. 숨겨진 캐릭터가 물론 존재하지만 그들을 얻기 위해서는 상당한 노가다가 필요하다. 단순한 게임성에서의 노가다는 게임을 쉽게 질리게 만드는 마이너스 요소. 익스퍼트 모드의 난이도가 약간은 내려갔기 때문에 도전하면 해낼 수 있다는 자신감을 조금은 쉽게 가질 수 있다. 전작의 캐릭터들의 목소리가 일부 짜증나게 변경된 캐릭터들이 있는 점이 마음에 안 든다. 하지만 이러니 저러니 해도 가지고 있으면 반드시 하고 싶은 때가 있을 것이다.

아케이드에서 익히 알려진 작품이나 게임성에 대해서는 나중에 언급하겠다. 플레이어들에게 개시기부터 연속기를 강요하는 느낌이 강하게 든다. 대전에 있어서 상대의 움직임을 생각하며 자신의 공격을 펼치는 요소가 조금 줄어들고, 공격이 성공 시에 얼마만큼의 데미지를 더 뽑을 수 있는가에 치중하게 되지 않나 싶다. 물론 자신의 커맨드 입력의 위험 한계를 설정하여 게임에 있어서 적절히 자제할 수 있게 한 좋은 점도 있다. 제로 시리즈의 오리지널 콤보와 비슷한 요소의 엑셀은 공격의 다양성을 더해주었다. 캐릭터와 기술간의 상성도 확실하여 플레이하는데 쾌적함을 느낄 수 있었다. 하지만, 여전히 3D라는 요소를 연출에서만 살린 점이 안타까웠다. 게임성의 변질이 있을 수도 있지만 한번쯤 시도했으면 한다.

우선 개인적으로 기대하던 게임이 나왔기 때문에 반갑다. 걱정이 되었던 PS로의 이식도에는 그리 큰 문제가 없다고 생각한다. 그래픽과 사운드도 그럭저럭 잘 되어있고 조작감도 좋은 편이다(로딩이 좀 길다는 느낌은 있지만…). 그만큼 대전 격투를 즐기는 유저들에게는 더욱 재미있는 게임이 될 것이다. 기본 구성은 전작과 별다른 점이 없지만 보너스 게임과 디렉터 모드 등의 새로운 요소들도 추가되었다. 그러나 각각 세밀하게 즐기기에는 다소 무리가 있을 듯(디렉터 모드는 더욱 그러하다). 역시 이번에도 건재한 익스퍼트 모드의 잔재미가 쏠쏠하다. 그 극악한 난이도의 문제들은 플레이어의 도전욕을 불태우기에는 충분하지만 자칫 잘못하면 좌절감에 휩싸이게 될 수도 있다. 아쉬운 것은 전작에 나왔던 사쿠라가 이번에는 나오지 않았다는 점….

C. 로빈 로이드의 모험

PS/거스트/A·RPG/1월 1일



개인적인 차가 있을 지 모르지만 고전적인 음악의 오프닝이 마음에 든다. 게임은 액션성이 강한 어드벤처로 작품성이나 게임성으로 보자면 「크로스 탐정 이야기」와 「진구지 사부로」에는 못 미칠지 몰라도 가벼워 보이는 캐릭터와 낮아 보이는 난이도로 일반 유저도 쉽게 접근할 수 있도록 한 것이 장점이다. 게다가 사물을 세밀하게 검색할 수 있는데 비해 그 난이도는 그다지 높지 않다는 것도 마음에 든다. 아직은 초반 진행이라 후반에 가서는 어려워 질지도 모르지만 아직까지는 별 문제없이 진행되고 있다. 전반적으로는 아주 훌륭한 B급 게임이라고 생각된다. 그 외 단점이라면…. 풀 폴리곤인 것은 좋은데 자유로운 시점변경이 불가능하다는 것과, 그래픽의 퀄리티가 아주 조~금 떨어진다는 것이다. 그리고 일러스트도 왠지 고전풍이라 화려한 미소녀에 익숙해진 요즘 유저들에게 어필하기는 힘들지 않을까 싶다.

일단 액션 RPG라는 느낌이 너무나 적다. 오히려 어드벤처에 가깝지 않은가 생각하게 된다. 게다가 이렇다할 특징을 보여주지 못한다. 뛰어난 캐릭터 성이라든가, 극악의 암호 등등 좀 무엇인가 깨는 느낌은 없다. 하지만 되려 이런 것들이 장점이 될 수도 있다. 액션 게임으로서 갖춰야할 그런 점들은 없지만 어드벤처에 관련된 시스템이 눈에 띈다는 것이 단점. 그 외에 사운드라든지 연출력들은 나무랄 곳 없다. 게임의 내적인 점보다도 전체적인 완성도를 보고 즐길 수 있는 그런 게임이라고 할 수 있다.

모두의 예상을 뒤엎고 일단은 제대로 된 구색을 갖춘 탐정 게임을 만들어 냈다(난 뭘 예상하고 있던 거지?). 폴리곤을 이용한 결과 단서를 찾아내는 과정이 더욱 사실적 & 심오(&노가다)하여졌으며 재수 없는 도일(인지 뭔지)이라는 괴상한 아저씨와의 대결도 그럭저럭 나은 편. 하지만 이 게임의 미관을 보면 하기가 싫다. 일러스트를 필두로 위에도 말한 재수 없는 대머리에…어휴. 무슨 부잣집 외동따님은 또 뭐야…. 거기다 폴리곤으로 그려진 캐릭터들을 보면 할 말 다했다. 재미는 나름대로 있지만 과연 첫 인상 만으로 이 게임을 할 사람은 몇이나 될지? 이것마저도 감수할 수 있다면 하라. 말리지 않겠다(긍정적 의미임).

폴리곤으로 변해도 거스트 특유의 작은 스케일의 아기자기한 맛은 여전히 남아있다는 것은 팬들에게 있어 무엇보다도 다행한 점일 것이다. 3D그래픽이 확실히 열세인 것은 인정하지만 그렇다고 눈살을 찌푸리고 거부할 정도는 아니기 때문에 어찌어찌 게임을 잡으면 엔딩은 볼 수 있을 것 같은, 그런 게임성을 가지고 있다. 성우들이 하나같이 미스캐스팅 같다는 단점이 존재하기는 하지만(특히 버틀러, 로빈 로이드의 개다) 뭐 용서가 안될 정도도 아니고…. 추리물로서의 완성도도 평균 이상 수준이다. 시간이 남는 사람에게는 적극 권장할 만한 소프트라 할 수 있겠다.

탐정을 주인공으로 한 이야기치고는 밝고 명랑한 분위기를 나타내고 있다. 게임 내에서도 그리 심각한 어려움은 보이지 않기에 부담 없이(다른 말로 하면 별 생각 없이…) 즐길 만할 게임이다. 게임을 3D로 표현한 것은 일단 잘 했다고 본다. 단지 화면을 커서로 눌러대기만 하는 지루한 진행을 피하고 직접 캐릭터를 움직이며 각가지 액션도 즐길 수 있게 했기 때문이다. 하지만 좀 더 세밀하게 관찰할 수 있도록 배려했으면 하는 아쉬움이 남는다. 자유로운 시점이동이 불가능할 뿐더러 물건이나 사람의 조사면에서도 세밀함이 부족하다는 느낌이 든다. 또한 조사 가능한 물건이나 (특히)사람의 구분이 불명확하다는 점이 꽤 신경 쓰인다. 조사중의 화면에서 확대나 축소, 도구의 사용에 필요한 버튼들을 나타내주는 시스템이 있었으면 좀 더 쉽게 게임에 적응할 수 있었을 것이라는 아쉬움이 남는다. 여하튼 명랑한 분위기의 추리물이라는 점에서 즐기는데는 큰 지장이 없을 것이다.

D. 디디알 클럽 버전 2

PS/코나미/음악 게임/1월 일



이게 과연 따로 발매될 필요가 있었는가… 하는 의구심이 든다. 나오면 어느 정도의 판매는 반드시 보장된다고 하지만 지난번에 발매된 클럽 버전 1과 함께 묶어서 발매했어도 충분하지 않았을까 하는 생각도 해본다. 지난달에 버전 1도 아직 플레이 중인데… 굳이 발매될 거라면 어느 정도의 시간차를 주어 발매했으면 좋겠는데… 라는 것은 모두 본인의 혼자만의 생각이고…. 그냥 아직도 인기 있는 DDR의 새로운 버전이 나왔으니 별로 나쁠 것은 없다. 게임의 평가는 지난번의 DDR 클럽 버전 1과 비슷하다. 단지 단점이라면 아무리 속편이 아닌 두 번 째 버전이라고 해도 변한 것이 너무 없다는 것이다. 결국은 우려먹기인가…?

음. 이제는 결국 전형적인 울거먹기 모드로 돌입한 코나미의 전술을 볼 수 있다. 전체적인 게임분위기나 여타 다른 것들이 크게 변했다는 느낌은 주지 않는다. 이제부터는 곡의 퀄리티를 주목해 볼 필요가 있지만. 전작에 비해 신곡의 수도 많이 줄어든 편이고 중요한 것은 대부분의 곡을 비트매니아의 디제이들의 곡을 편곡해서 재탕 삼탕으로 써먹었다는 것이다. 물론 곡들은 좋다. 하지만 어떤 의미를 찾기는 좀 부족한 부분이다. 그래서인지 참신함이 상당히 떨어진다. 전작의 시도를 그대로 이어나갈 예정이었던 코나미의 전략이 바로 이점에서 실패를 한 것이다. 나름대로의 독특함을 보여주지만 단지 그것뿐이고 그저 그런 후속작밖에 되지 않는다는 치명적인 단점을 가지고 있다.

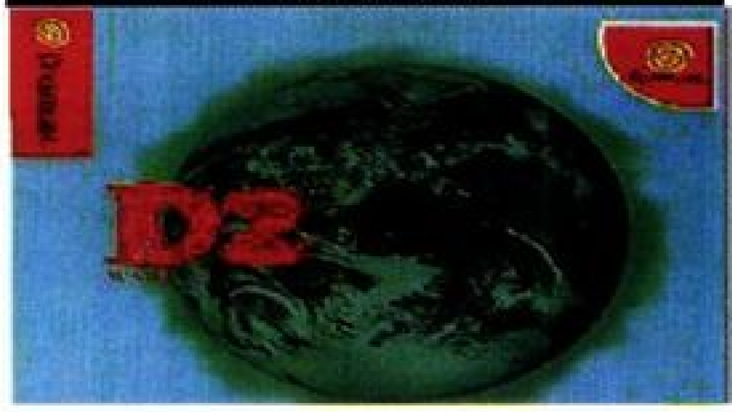
DDR의 게임성은 이젠 국내 공중파를 통해서 만인에게 인정된 바. 더 이상 게임성으로 논하는 것은 문제가 아니다. 결국 문제삼고 싶은 것은 서비스 정신인데…. 클럽 버전 1은 100%신곡으로 새로운 느낌을 주는 데에 분명히 성공했다(물론 매니악 모드의 드높은 난이도에 절망도 많이 했지만…). 하지만 이번 건 아니다. 절대 아니다. 신곡은 반 정도에 그치고 나머지는 클럽 버전 1의 곡으로 때우고 있다. 비트 매니아 곡 우려먹기도 한 두 번이지…. 신선도 0%. 열 몇 곡에 지나지 않는 빈약한 신곡을 하자고 이 시디를 사기에는 돈이 너무 아깝다. 또 한 가지 마음에 안 드는 점이 난이도 표시. 예를 들면 BM 4th MIX의 GENOM SCREAM의 경우에는 매니악 난이도가 EXORBITANT인데 실제로 뛰어보면 PARAMOUNT수준이다. 인플레이션이 심하다지만 이젠 여기까지…. 클럽 버전 1도 샀었던 사람은 3점 감점할 것.

하지 않는다. 음악 게임은 잘 하지 않는다는 말이다. 더구나 공개적으로는 더욱이. 뒤에 나오는 DDR서드는 주위의 압력에 의하여 어떻게 몸을 움직여 보았지만 집에서까지 나는 이런 식으로 땀을 흘리고 싶지는 않다. 하지만 리뷰어의 책임이란 것이 있기 때문에 어찌어찌 플스를 빌려서 해 보았지만…. 정말 이런 류의 게임을 좋아하는 사람들만 좋아하지 그저 그렇게 생각하거나, 아니면 좋아하지 않는 사람들에게는 별 의미가 없는 듯하다. 하지만 DDR을 좋아하는 사람들에게는 재미있겠지. 아무래도 비트 매니아의 노래를 사용할 수 있다는 것은 코나미 팬들에게 있어 매력이다.

또 가지가지 퍼트려 가는 코나미…. 이번에 나온 버전 2를 해보면 차라리 버전 1과 합쳐서 나왔다면 좋았을 거라는 생각이 팍팍 든다. 버전 1과 겹쳐지는 곡들이 많기 때문이다. 난이도의 면에서도 버전 1과 같은 밸런스적 문제가 나타나는 것 같다. 각 모드간의 난이도 차가 아직도 조금은 심한 편. 그리고 제일 큰 문제는 역시 신곡의 결핍이다. 덕분에 버전 1을 즐겼던 유저들이라면 게임에 대한 흥미도가 많이 떨어질 것이다. DDR을 아주 굉장히 좋아하는 유저가 아니라면 구입에는 잠시 고려를 해 보아야 할 듯…. 그 외에 그래픽이나 사운드, 조작감에 있어서는 이제까지의 시리즈와 별반 다른 점이 없다(신선감이 거의 제로…어서 DDR 서드나 이식했으면…).

E. D의 식탁2

DC/와프/어드벤처/12월 23일



이이노 겐지가 만든 작품이니 만큼 음악은 최상의 퀄리티를 보여준다. 그래픽의 퀄리티는 「센무」에 비해 조금 떨어지는 감이 있기는 하지만 게임은 보는 것이 아니라 하는 것이라 하지 않았는가…? 개인적으로는 「센무」보다 좀 더 재미있게…는 아니고 「센무」만큼 재미있게 플레이했다. 하필 「센무」와 발매일이 하루 차이라 국내에 많은 물량이 퍼지지는 않아 가격이 비싸기는 하지만 그만한 가치는 충분히 한다고 본다. 단지 자막이 없어 불편하다는 것과, 미소녀 풍 캐릭터에 익숙해진 본인에게 이런 서구 쪽 캐릭터는 아직 적응이 잘 되지 않는다는 것이다. 아마 플레이하기까지는 조금 망설여질 수도 있겠지만 한번 플레이를 시작하면 엔딩을 볼 때까지 절대로 끝낼 수 없는 마력을 가지고 있다. 개인적으로는 음악 때문에 게임을 시작했고, 현재는 사냥과 사진에 심취해 있는 중…

8

과연 이것이 그 숱한 연기를 거듭해서 완성된 작품인 것인가? 한명의 게이머로서 절대로 인정할 수 없는 부분이다. 분명 체험판 보다는 발전했다. 완성도도 좋아졌다. 하지만 그것뿐이다. 아쉽게도 이렇다할 부분은 보이지 않는다. 전작의 분위기를 내려했는지 실내에서의 조작감은 D의 식탁 1의 그것을 그대로 사용했지만 전혀 감흥을 주지 않는다. 장르가 인터랙티브 무비에 가깝다고 할만한 게임이여서인지 자신이 게임을 즐긴다는 것보다는 그저 보고 있다는 느낌이 더 강하다. 오프닝에서 보여주는 그래픽 수준은 정말 한숨을 나오게 한다. 이것은 체험판과 다를게 없잖아! 라는 탄식을 불러일으킨다. 특히 성우의 목소리와 입술의 모양이 정확히 맞지 않아서 위화감을 쉽게 느낄 수 있다. 개인적인 생각일지 모르지만 이 게임은 영어를 사용해서 바이오하자드의 그 형식으로 만들었어야 할 게임이다. 그리고 와프의 가장 치명적인 실수는 이미 DC로는 화려하고 멋진 그래픽으로 만들어진 게임들이 많다는 것을 생각하지 않았다는 것이다.

6

몇 년이나 연기했던가? 처음에는 M2로 나온다고 했다가, DC동시 발매라고 했다가…, 센무는 상대도 안 되는 금세기 최고의 연기 소프트가 드디어 발매되었다. 하지만…, 일단 사운드, 스피커 탓도 있겠지만 잘 들리지 않는다. 아니, 오히려 마음을 사로잡을 수 없기에 귀 밖에서 겉도는 느낌이다. 다음으로 그래픽, 높은 수준이기는 하나 동작이 어색하다. 차라리 그래픽의 전체적인 수준이 떨어진다면 그나마 이해를 하겠지만 DC성능상 그래픽이 수려한 탓에 밀려오는 위화감을 주체할 길이 없다. 다음으로 음성, 센무의 경우 등장 인물들이 일본인이 많아서 일본어가 어색하지 않다(톰을 보라! 그는 외국인인 관계로 일본어가 어색하다). 하지만 D2의 등장 인물들은 앵글로색슨 족이 사는 나라의 사람들이 주로 등장하지 않는가(유럽인이 등장한다면 이야기가 다르지만)? 위화감이 장난이 아니다. 마치 일본 국내 방영 외화를 보는 느낌…, 기대시킨 것만큼의 만족감을 당신은 찾을 수 있을까? 그렇지 않았다면 이 점수에서 2점을 더 빼라.

5

영화적인 연출을 위해 자막을 지웠고, 연기했기 때문에 단일 작품으로, 지난달 이이노 겐지가 한 말이다. 무언가 인생을 주입하고자한 그의 작전은 호감도에서부터 실패한 듯, 겉보기에도 혐오감만을 조장하는 캐릭터와 크리처의 모습을 보며, 공포물보다 더한 공포를 느꼈다. 30대 중반을 향해 가는 아주머니에게 감정이입이란 쉽지 않다. 확실히 다른 게임과의 획을 긋는 것에는 성공한 듯 하지만, 때가 좋지 않았다는 것일까. 보기 좋은 것으로 무장한 센무와 비교하여 구입을 다시 한번 고려해야 한다. 다만 마음에 드는 점은 사냥시의 조작감과 사진기로 원하는 곳을 찍을 수 있다는 것. 리뷰어가 사일런트 스코프 욕구불만 중이고, 사진은 비디오로 찍으면 된다는 것을 감안한다면 그다지 가치는 없다. 게다가 국내 물량이 적은 관계로 가격마저 비싸다. 하지만 전작 D의 식탁이라면 권한다.

6

말도 많았고 탈도 많았던 D2를 접할 수 있게 되었다. 게임의 장르는 액션 어드벤처라고 나와있지만 막상 게임을 해보면 경험치와 레벨이라는 요소 때문에 RPG의 느낌을 적지 않게 받을 수 있다. 또한 맵에서 돌아다니는 각종 축생들을 대상으로 한 사냥도 행할 수 있는데 꽤 재미있다. 잘못하면 본 게임의 진행은 무시한 채 레벨 노가다와 사냥에 치중한 플레이를 즐길 수도 있으므로 달갑게만 볼 요소는 아니다…(그러나 사냥은 중요하다). 이 게임을 하는데 있어서의 가장 난점은 바로 회화를 행할 때 완전한 일본어 듣기 모드로 변해버린다는 것이다. 여느 게임들과는 달리 자막도 보여주지 않기 때문에 게임을 진행하는데 많은 어려움이 있을 것이다. 전작과 비교해서 이 시리즈만의 개성을 조금은 잃은 셈. 하지만 위기 상황에 처해있는 지구에 대한 경고 메시지를 담은 게임의 내용과 엔딩을 고려하여 점수를 좀 보탠다.

7

F. 비트 매니아 GB 2 가챠 믹스

GB/코나미/음악 게임/***



「Catch You Catch Me」가 들어있다는 사실만으로 살 뻔했으나…. 다행이 訪롱의 것을 빌려 플레이할 수 있었다. 정말 우려먹기도 멀티 플랫폼으로 하는군…이라고 생각하여 플레이에 들어갔는데…. 어라! 이거 정말 재미있군. 모든 것이 GBC에 맞게 최적화되었으며, 그 재미도 결코 무시 못할 수준이다. 게다가 그래픽은 왜 이렇게 좋은지…. 이것이 정말 미니 게임의 퀄리티란 말인가…? 놀랍군 코나미…. 그나저나 이것도 사야되는 건가…. 그러고 보니 아직 GBC도 안가지고 있는데…. 음… 게임 하나 때문에 하드를 사게 될지도 모르는 소프트.

7

어? 이거 물건이다! 라고 생각할 정도로 상당한 재미를 가지고 있다. 특히 GOTTA 믹스 최고의 곡이라고 할 수 있는 게놈 스트림이 일품이다. 게임기의 스펙이 떨어지지만 그 스펙에 최적화 할 수 있는 음원 사용. 그리고 말이 필요 없을 정도로 뛰어난 노트 구성(하지만 플스와 아케이드의 그것과는 많은 차이가 있다). 이런 것들이 절묘한 조화를 이루며 하나의 작품으로 태어났다. 추가적으로 주목할 부분은 게임 화면에 나오는 배경화면의 화질이 상상하지 못할 정도로 뛰어나다는 것이다. 과연 이것이 미니 게임기의 그래픽인가? 라고 되려 반문 할 만큼 상당한 수준을 보여주면서 게임의 재미를 한층 배가시켜준다. 수록된 노래가 엄청 가치있는 곡이라는 이유하나만으로도 구입가치가 충분하다. 개인적으로는 우주함장 야마토와 게놈 스트림(패스워드로 나온다), 그리고 헤빙 포 유를 적극적으로 추천한다. 정품이라도 구했을 때의 희소가치까지 생각한다면 이 점수에 2점을 더 보태도 무리가 없다.

10

비트 매니아 GB 역시 수작이었다. 그 딸리는 음원으로 잘도 비트 매니아의 세계를 표현했다는 점에서 높은 점수를 주는 것이 당연하지만 이 GB2는 한 술 더 뜬다. 이번에는 비트매니아 고타 믹스의 곡들을 수록하였을 뿐만 아니라 현존하는 JPOP이나 애니송들을 수록하였다는 점이 매력. 게임 배경 화면의 질은 1때보다도 더욱 파워 업되어 보는 즐거움을 제공하여 주었다. 유감이라면 유감인 점이 노래와는 다른 오리지널 화면을 사용하였다는 것. 날아라 건담에 건담이 안 나오고 캐치 유 캐치 미에 사쿠라가 안 나오고 울트라맨의 노래에 울트라맨이 안 나온다. 분위기를 중시하는 본인에게 상당히 거슬리는 요소였기 때문에 2점 감점한다.

7

소시적에 보던 울트라 맨, 야마토, 건담. 그리고 학창시절 익히 들어왔던 자드, 스피츠, 야이키와 나나세의 곡이 비매니의 원 제작사 코나미의 손에 의해 노트구성이 되었다는 것만으로도 플레이하는 것이 즐거웠다. 솔직히 GB로의 플레이는 최근에야 해봤고, 이전에는 리브레또와 VGB를 이용한 휴대 플레이였다(버튼 배열의 제약이 없어서 좋다). 역시나 열악한 GB의 사운드 환경에서 훌륭하다는 말이 나올 정도의 사운드를 만들어 냈다. 노트의 배치도 손에 잘 붙고, GB의 조작이 난해한 점을 고려한 것이 느껴진다. 비주얼 적인 측면은 파스텔 톤의 색채로 노래에 맞게 재구성한 그림들이 정말 아름답다(GB자체의 색감이 상당히 좋다고 생각한다).

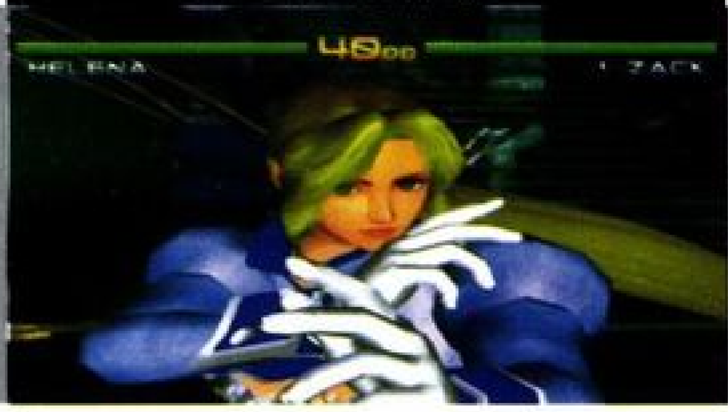
7

오오~ 명작이다 라고 생각할 수 있을 정도로 높은 수준의 그래픽과 노트의 배열. 그다지 비중이 없을 것 같아 보이고 조작감마저 이상하다고 생각되어 처음에 꺼렸지만, 확실히 수작임을 알 수 있다. 패스워드를 통해 곡을 선택할 수 있다는 기본적인 서비스 정신도 투철하다. 하지만 무엇보다도 본인을 매료시켰던 것은 옛추억을 다시 기억나게 하는 추억의 명곡들이 아닌가 한다. 이런 하드웨어에서 이정도의 퀄리티가 나오리라고는 생각도 하지 못했기 때문이다. 어디에서든지 비트매니아를 즐겨볼 수 있다는 메트리도 빼놓을 수 없다. 간단하고 재미있게 언제라도 즐길 수 있다는 것이 이 게임이 명작인 것을 뒷받침해 주지 않나 생각해본다. 이 게임을 즐기고 있다보면 갑자기 2nd 믹스 시절이 새삼 기억나는데…

8

G. 데드 오어 얼라이브 2

ARC/테크모/대전 격투/가동중



거의 어지간한 미소녀 게임 이상의 캐릭터성을 보여준다. 게다가 그래픽도 나오미의 극한의 성능을 보여주며, 지금까지 나온 격투게임 중 가장 높은 퀄리티를 보여준다. 정말 CG가 게임화면에서 움직인다는 말은 「센무」보다 「DOA2」에 어울리는 표현인 것 같다. 새로운 태그 시스템도 사용하기 쉽고 태크 잡기와 태그 콤보도 조금만 연습하면 쉽게 넣을 수 있다. 게다가 스테이지의 구성과 연출은 정말 압권! 또한 가장 맘에 드는 것은 콤보가 전작에 비해 훨씬 수월하게 들어간다. 그냥 띄우고 이런저런 버튼을 누르다 보면 3~4단은 기본으로 들어가게 된다. 시스템적으로는 전작의 H시스템과 많이 바뀌어 조금 당황할 수도 있지만 곧 익숙해지게 된다. 처음에는 캐릭터와 그래픽에 이끌려 플레이하게 되지만 한번 시작하면 그 심오한 게임성에 빠져들게 된다.

9

아직까지는 비주류 격투 게임에 속해 있는 테크모의 데드 오어 얼라이브 최신작. 우선 나오미의 성능을 잘살려 테크모만의 격투 게임으로 한걸음 발전했다. 태그 배틀은 왠지 철권 TT의 그것과 상당히 비슷한 느낌을 받을 수 있는데 막상 해보면 훨씬 진보하고 스피디한 게임 진행이 가능하다는 것을 알 수 있다. DOA2에서 가장 크게 지적되는 부분은 아마도 여기가 아닌가 한다. 일단 축이동과 회피의 개념이 조금 개연성이 떨어지는 느낌을 많이 준다. 타격감이 좀 부족한 것이 흠이라면 흠. 그러나 게임 전체 밸런스와 시스템이 독창적이어서 높은 점수를 준다.

9

나오미 기판의 위력은 실로 대단한 것! 설마 DOA가 이 정도까지 해내리라고는 상상도 못했다. 타격감-불만 없고, 조작성-불만 없고, 그래픽-여기에 불만이 있다면 당신은 세상에 존재하는 모든 게임의 그래픽에 불만을 가진 사람이다. 연출-데인저 존 저리 가라의 비정상적인 호쾌한 연출을 보여준다. 필드-무시도 블레이드를 연상시킬 정도의 넓은 필드(그 정도는 안 돼지만…), 팬 서비스-역시 DOA라면 그거…. 모든 면에서 大満足! DC로 이식된다고 하니 DC스틱을 준비해야겠다. 게임이 너무 좋다보니 더 쓸말이 없어졌다.

10

버파의 뿌리에서 나왔음을 부정할 수 없는 게임이다. 전작에서 가드 할 타이밍에 H를 눌러 디펜시브 홀드를 한다는 느낌에서, 이번 2탄에서는 경직을 F버튼을 누르며 레버를 흔들어 풀어 디펜시브 홀드를 한다는 느낌으로 바뀌었다. 확실히 앉아 대시의 느낌에서도 느낄 수 있었다. 베이먼이 사라졌지만, 레온이 그 공백을 메운다. 스테이지의 크기는 버파의 스테이지에서 보이는 부분 모두라고 생각하면 될 정도로 크다. 층층이 나뉜 스테이지를 떨어지며 싸우는 점이 인상적이었다. 설원에서는 눈이 무너지며 떨어지기도 한다. 바닥에 눈이나 물이 있는 경우에는 경직시에 다리를 헛디디며, 벽을 이용한 디펜시브 홀드의 추가도 훌륭하다. 횡이동의 경우는 공격을 피한다는 것에서 벗어나, 그야말로 이동을 통한 유리한 위치 선점의 용도로 사용된다. 태그 콤보만을 위한 딜레이가 큰 띄우기 공격이 존재하는 점도 매력적이다. 조작감 대전성 그래픽이 훌륭한 게임이다.

10

나오미 기판의 위력을 실감할 수 있는 DOA2. 그래픽은 여타 3D대전 액션 게임 중 가히 최고라고 할만큼 뛰어나다. 움직임에서 눈동자까지 이르는 캐릭터 묘사의 치밀함과 스테이지 그래픽의 사실감 넘치는 그래픽은 모두를 반하게 할 정도. 2에 이르러서는 눈요기의 범위가 더더욱 넓어진 셈이다. 더욱이 대전에서의 재미도 전작보다 훨씬 늘어났다. 캐릭터들의 기술들이 부드럽게 나간다는 점과 연속기도 쉽게 낼 수 있다는 점이 꽤 즐겁다. 다른 게임과는 다른 홀드(H)시스템이 전작을 하지 못한 사람들에게는 생소할지 몰라도 조금만 익혀보면 그 심오함과 재미를 느낄 수 있다. 다만 타격의 느낌이 약간 부족하다는 것이 약간 아쉽기도(철권의 영향인가)…. 스테이지의 구성도 버파의 그것보다 더욱 나아졌다. 한 명이 낭떠러지로 떨어지면 그 떨어진 곳으로 무대가 옮겨지는 연출은 정말 박진감이 넘친다.

10

FREE REVIEW

H. DDR 서드

ARC/코나미/음악 게임/가동중



7

같은 DDR이라고 플스의 클럽버전과 비교하지 마라! 이것이야 말로 기존 DDR의 모든 단점을 해결하고 유저의 편의성을 높인 정진정명한 후속작이다. 일단 밟는 감각이 좋아졌다고 할까…, 템포가 굉장히 좋아졌다. 아직 국내에 많이 퍼지지 않은 관계로 접해보지 못한 분이 많을 수도 있는데… 적어도 DDR보다 2·5배는 더 재미있어 졌다. 현재 DDR에서 펌프로 막 전화되는 시기라 서드를 보고도 외면할 수도 있는데…, 개인적으로는 동네 게임센터에서 아무도 플레이하지 않은 채 돌아가고 있는 서드를 보면 정말 아쉽다는 생각이 든다. 게다가 아직 서드에서는 퍼포를 하는 사람이 별로 없으니 조그만 연습하면 수많은 갤러리를 모을 수 있다. 현재는 하루빨리 회사 근처에 서드가 들어오기만을 기다리고 있다. 아! 특히 1P와 2P의 난이도를 각자 정할 수 있게 된 것은 정말로 맘에 든다. 그리고 하다가 지치는 논스톱 모드도 맘에 든다. 코나미 이래저래 신경 많이 썼군….

8

1.5 버전이 질릴 정도가 되니 서서히 그 모습을 들어낸 디디알 서드. 우선 전작들의 곡을 모두 즐길 수 있다는 메트리를 가지고 있다. 게다가 새로운 모드인 SSR(STEP STEP REVOLUTION) 또한 상당히 매니악해서 그동안 너무 쉽게 게임을 즐기던 사람들에게 재미거리를 부여해주고 있다. 전반적으로 족보가 어려워졌다는 느낌이 강한데, 그것은 아마도 전작에서 네타를 당한 코나미의 복수가 아닌가한다. 게임에 사용되는 곡들도 역시 모두 들어줄만한 가치가 있는 곡. 특히 아프로노바 같은 빠르면서도 엇박 템포가 나와서 방심을 할 수 없게 만드는 곡은 파라노이아 이후 상당히 좋은 곡라고 할 수 있지만, 데드 엔드 같이 사람 잡는 노래는 그다지 정이 가지 않는 단점이 있다. 역시 스텝 게임을 대표할 만한 게임이라고 할 수 있을 것같다.

9

혹시나 이 글을 보실 오락실 업주님들! 1.5버전 이제 필요 없어요! 빨리 서드로 바꿔요! 그렇다. 세컨드 모드에서 퍼스트의 곡들까지 전부 플레이가 가능하므로 더 이상 1.5는 의미가 없다. 아직 많은 오락실에 퍼지진 않았지만 상당수 오락실에 퍼져있는 서드. 이번에는 「사일런트 힐」등의 댄스에는 어울리지 않는 분위기의 곡도 준비되어 있다. 오히려 마음에 드는 점. 일단은 전작들의 모든 곡을 실었다는 데에 굉장히 높은 점수를 줄 수 있다. SSR모드를 아예 따로 두어 매니악을 플레이하는 사람들은 확실히 구분했다는 것은 놀이와 도전을 양분했다는 느낌을 주어 좋다. 펌프 세컨드에 잠시 투신했지만 한동안 펌프는 하지 못할 듯…. 유일한 단점은 아직 많은 오락실에 들어오지 못했다는 점(하지만 앞에서도 말했듯이 상당수 오락실에 퍼져 있다).

7

음악 게임은 별로 좋아하지 않는 본인이지만 기초 상식은 있는지라, DDR의 진가는 어느정도 가늠하고 있었다. 이미 최고의 인기를 구가하고 있는 음악 게임 시장에 다시 거물이 등장했다. DDR의 새로운 시리즈인 만큼 국내 매니아들에게는 높은 관심을 끌고 있는데, 난이도는 정말 극악에 의존한다. 노래도 상큼하게 바뀌었지만 아쉽게도 이렇다 할 좋은 곡이 없다는 점이 걸린다. 가장 마음에 드는 것은 여태까지 출시했던 모든 시리즈들을 다 즐겨볼 수 있다는 것이다. 이 점은 여건이 좋지 않은 국내 사정상 상당히 유리한 부분. 기계한대로 여러대의 가치를 가지고 있으니…. 특별히 튀는 점은 그다지 없어도 DDR의 새로운 시리즈라는 의미만으로도 그 가치를 찾아 볼 수 있다고 할 수 있다.

10

PUMP IT UP의 오락실 점거가 무르익을 만할 무렵, 어느 사이에 DDR 서드가 나와버렸다. 서드에는 이전의 1.5버전에 있었던 곡들이 전부 들어있기에 값에 문제만 없다면 1.5를 즐길 이유가 더 이상 없을 듯하다. 게다가 65곡 이상의 풍부한 노래들로 무장까지 하고 있어서 앞으로 한동안은 느긋이 즐길 수 있겠다. 서드가 1.5보다 편리해진 점은 1P와 2P의 난이도를 각자 다르게 조정할 수 있게 된 점과 난이도 모드의 전환이 간편해졌다는 점이다. 이것 때문에 좀 더 다양하고 편리하게 게임을 즐길 수 있다. 서드에서 가장 특징적인 것이라면 곡들이 계속 이어져서 나오는 논스톱 모드. 관련이 있는 곡들로 이루어진 여러 가지 코스들이 준비되어 있고 룰렛을 선택해서 올 랜덤으로도 정할 수 있다(그러나 처음부터 어려운 곡이 나온다면…). 그 외에 캐릭터들도 좀 더 다양해졌고 가사까지 찍어주는 등 여러모로 신경을 쓴 듯한 모습을 보여주고 있기에 점수를 더한다.



● 사쿠라 대전 하나구미 대전 컬럼스 2

세가/드라마틱 퍼즐/1월 6일/5,800엔

DC에서 사쿠라를 만날 수 있다는 것이 가장 큰 장점. 게임은 드라마틱 퍼즐이라는 장르가 대변해주듯 수많은 모드와 숨겨진 요소들, 뛰어난 그래픽(새턴용보다…), 친숙한 BGM과 호화성우진의 음성, 사쿠라 대전다운 즐거운 스토리 모드, 「2」의 새로운 시스템이었던 풍(風), 림(林), 화(火), 산(山)도 게임상에서 잘 재현되었고, 「사쿠라 대전」의 백미인 LIPS도 건재하여 사쿠라 팬에게는 최고의 상품이 될 것이다. 하지만 사쿠라 팬이라면 별 상관없겠지만 숨겨진 요소들이 너무 많아 1~2시간 해서는 모두 열 수 있는 것도 아니고 「뿌요뿌요」 같이 퍼즐을 즐기기 위해 구입한 유저는 이 게임의 반도 채 즐기지 못하고 질려 버릴 수도 있다는 것이 단점이라면 단점이다(이 게임은 엄밀히 말해 시리즈라기 보다 관련상품에 가깝다는 것을 명심하자). 가장 중요한 것은 사쿠라 대전 팬이 아닌 일반 유저의 입장에서 보면 이 게임을 구입해야 할 요소가 전혀 없다는 것이 문제이다. 현재 국내의 DC 시장 여건을 고려하면 결국은 사는 사람만 사게 될 소프트.



● 쿨 보더스 번

DC/웹시스템/스포츠/8월 26일

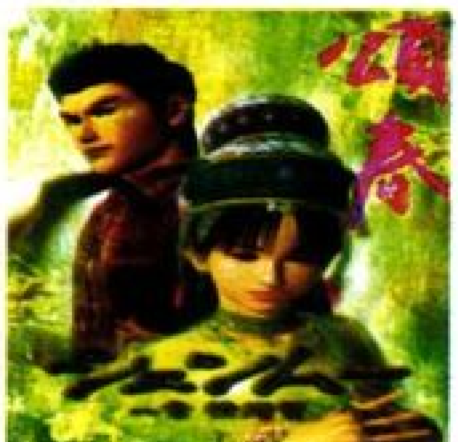
발매 당시에는 무엇인가 회의를 느껴 구입을 망설였지만 역시 웹 시스템의 작품인 것이 새삼 돋보이는 작품이다. 우선 조작 체계는 쿨보더스 2패와 가장 똑같다. 그래픽은 역시 드캐라 뛰어난 퀄리티를 보여준다. 아쉬운 점은 난이도가 상당히 올라갔다는 것이다. 게다가 인터넷에서 다운로드 해야되는 보드와 코스의 수도 상당히 많은 편으로 알려지고 있어 국내 게임 실정에 다시한번 회의를 느끼게 한다. 하지만 캐릭터의 미묘한 움직임과 동작을 보면 웹시스템의 실력이 얼마나 발전했는지 알 수 있으며, 코스의 숏컷들을 찾아보는 재미 또한 쏠비하다. 아쉽게도 발매 시기가 여름이여서 그런지 판매량은 조금 떨어지는 것 같지만 지금은 겨울이다. 시간이 없어 미처 스키장에 가서 보드를 탈 시간이 없는 게이머들이라면 반드시 즐겨보는 것도 좋을 것이라고 생각한다.



● 유구환상곡3 PERPETUAL BLUE

PS · DC/미디어웍스/육성SLG/12월 22일

일단 PS판을 구입하면 캐릭터 크리스마스 카드가 동봉되어있다. 크리스마스는 지났지만 뭐 상관없다. DC판은 처음에 보면 한정판이라는 착각이 들 정도의 케이스이다(셴무 체험판 보다는 훨 낫다). 이 게임은 본 리뷰어가 이 게임 때문에 DC를 살만큼 그 기대에 부응하는 게임성을 보여주었다. 뭘 기대 했냐구? 바로 유구환상곡의 최고의 가치인 이벤트! 랜더믹한 이벤트가 상당히 많은 종류로 시도 때도 없이 나타나 주기 때문에 분명히 지루한 육성 과정이 지루하지가 않다. 오히려 오늘은 어떤 이벤트가 일어나려나 하는 기대감 때문에 바쁘게 캐릭터들을 추적하여야 한다! 이벤트 중심의 게이머들에게는 강추! 뭐 본인은 게임의 모든 점이 마음에 들지만 대중적인 마케팅 요소는 이것뿐이다.



● 셴무

DC/SEGA/FREE/12월 29일

지난 달에 부족한 리뷰를 보충하려 한다. 우선 가장 관심이 있던, 버파 4를 위한 실험이라 할 수 있는 프리 배틀에서의 움직임. 우선 가드와 앉기가 없어졌다. 상대의 공격을 언제까지고 막고만 있을 수도 없다는 것과, 싸움에서 앉아서 상대를 기다리는 경우는 없다는 측면에서 볼 때 적당한 개선이라고 생각한다. 대신 앉기와 가드를 대체할 덕킹과 쳐내기로 상대의 공격이 오는 순간에만 앉거나 가드할 수 있게 되었다. 게임에서 가장 마음에 드는 점은 시간의 흐름에 따른 변화를 느낄 수 있다는 것과, 섬세한 모델링과 이벤트의 준비, 그리고 골목마다 다른 소리를 들을 수 있게 한 사운드로 정말로 요코스카에서 생활하고 있다고 느끼게 한 것이다. 실제로 밤새 게임을 플레이하며 잠이 오면 주인공인 료를 집으로 보내 잠을 재웠다는 플레이어가 있을 정도. QTE의 재도전이 어색하고 버튼을 알리는 날카로운 사운드는 거슬리는 점이다.



● 초강전기 키카이오

DC/캡콤/격투액션/1월 13일

또다시 캡콤의 게임이다…. 키카이오도 아케이드에서 DC로 이식된 작품인데, 그 이식의 퀄리티가 상당하다. 우선 아케이드판의 지저분한 그래픽은 찾아볼 수가 없고 말끔하게 단장된 깨끗하고 예쁜 그래픽으로 업그레이드 되었다는 점이 마음에 든다. 그리고 로봇만화물처럼 꾸며진 오프닝은 키카이오의 분위기를 상당히 잘 뒷받침해 주고 있다. 게임의 재미 또한 캡콤의 격투액션 게임답게 풍부하다. 각 캐릭터마다 준비되어 있는 스토리 모드는 웬만한 열혈로봇물에 버금갈만큼 재미를 느낄 수 있다(물론 내용을 정확히 알 수 있으면 더 재미있다). 로봇들의 기술들은 그 커맨드들이 거의 다 비슷하므로 별 어려움 없이 사용할 수 있으며, 횡회피 공격이나 가드 대시등의 시스템이 있기 때문에 격투가 단순해질 수 없게 한다. 하지만 뭐니뭐니해도 대전의 참재미는 바로 각 로봇만의 독특한 피니쉬 공격! 피니쉬 공격을 상대에게 히트시키면 마치 타이탄3의 선어택과 같은 필살의 기술이 발동되어 화려하게 끝을 장식한다.

자기 밥은 자기가 떠먹어야지

모든 분들이 다 그런 것은 아니지만 게임을 즐기시는 몇몇 분들은 게임이 발매되면 그 게임을 하기 전에 게임리뷰에 쓰여진 점수부터 보는 경향이 있다.
게임리뷰는 구매 가이드로서의 역할을 톡톡히 해 내는 데엔 더 없는 소재라는 것은 부정할 여지가 없다.
그러나 리뷰에 쓰여진 글을 전적으로 믿는 것이 과연 옳은 것인가?

글: 히이로 유이

나에게 맞는 잡지와

글쓰기에 앞서

일본 최고의 비디오게임 잡지인 「센무 ~ 제1장 요코스카 (이하 센무)」의 리뷰 점수가 인터넷에 뜬 어느 날, 국내 통신인들 사이에서는 갑자기 논란이 뜨거워졌다. 한때 드림캐스트(이하 DC) 게임인 「소울칼리버」에 40점 만점을 준 바 있는 패미통의 리뷰어들이 「센무」를 총 33점밖에 주지 않았다는 이유에서였다 (참고로 10년이 넘는 페미통 리뷰 역사상 만점을 받았던 게임은 N64용 「젤다의 전설 - 시간의 오카리나」와 이 게임 두 개 뿐이다). 기대도가 높았던 만큼 일본 유수의 게임 전문지를 자칭하는 패미통에서 「센무」가 40점 만점은 아니더라도, 매우 높은 점수를 받을 것이라 생각하던 DC 유저들에겐 상당히 자존심 상하는 일이 아닐 수 없었으리라. 그러나 과연 이 점수는 제대로 나온 것인가? 또한 제대로 나왔다고 하더라도 단 4명이 준 점수를 신뢰할 수 있는 것인가?



▲ 이것이 문제의 그것

비평 제도는 비단 오늘날의 일만이 아니다



▲ 옛날 인류는 상류층 중심으로 문화를 꽃피웠다

인류가 산업혁명을 일으킨 후, 생활은 몰라보게 달라졌다. 공산품의 대량생산 체제에 먼저 돌입한 몇몇 나라들은 식민지를 세우기 시작하고 그들에게 물건을 내다 팔기 시작했다. 그러나 이런 제국주의는 1, 2차 세계대전으로 인하여 사라지게 되었고 고대 왕족, 중세 귀족, 근대 부르주아들이 향유했던 이른바 「예술」문화는 일반 서민들에게까지 널리 퍼지게 되었다. 즉, 미술이나 음악, 영화, 연극 등 예전에는 몇몇 특권 계층만 누릴 수 있었던 혜택은 인권의 성장과 민주주의의 발전, 과학기술의 진보와 함께 나타난 전화기, 라디오, TV등에 의해 일반인들도 즐길 수 있는 시대를 만들게 되었다 (물론 그 전에는 서민을 대상으로 한 예술이 아예 없었다는 것은 아니지만, 지금과 같이 널리 퍼져있지는 않았다. 또한 고대 그리스 · 로마도 시민 층이 예술을 향유했지만 노예나 여성들에게까지 보장된 것은 아니었다).

그러나 이렇게 돈 되는 것들을 가만히 놔 둘 자본가들은 없었다. 널리 퍼진 대중 예술을 다루는 이른바 「대중매체」가 생겨난 것이다. 즉, 이 영화는 어느 정도의 수준이고 이 그림은 무엇을 다루고 있다는지 하는 글들을 통해서 일반인들에게 알기 쉽게 설명해 주는 신문이나 잡지들이 속속 등장한다. 이른바 매스컴에서 대중들을 대상으로 한 글들이 실리면서 서서히 예술에 대한 비평론자들이 생겨나기 시작한다. 이렇듯 하나의 문화에 대해서 비평하고 그것에 대해 점수를 매기는 것은, 그 문화가 정착되면 자연스레 생기는 일이다.



▲ 이것은 영화 전문 잡지

비디오게임 리뷰

하나의 문화가 정착되면 그 문화에 대한 전문적인 잡지가 창간되는 것은 오래 전부터 있었던 일. 우리들이 즐기는 비디오게임 문화도 예외는 아니어서 지금까지 수많은 게임 잡지들이 창간되고 폐간되었다. 비디오게임이 가장 널리 퍼진 일본에서는 비디오게임 잡지의 종류만 해도 수십 가지. 모든 기종을 다루는 잡지는 물론 하나의 기종을 다루는 잡지, 게임의 정보보다는 비평과 분석을 목적으로 하는 잡지, 아예 게임의 뒷면을 파헤치는 잡지까지 나타나게 되었다.

이런 잡지들에서 빼놓을 수 없는 기사는 역시 게임 비평과 리뷰, 그리고 이것이 극대화 된 점수제도 등이 있다. 게임이 발매되기 전에 몇몇 전문가들이 직접 게임을 해보고 「이 게임은 이런 점이



▲ 지금은 망해버린 아케이드 게임 전문 잡지 「GAMEST」



리뷰를 선택하자

좋고 나쁘다」를 판단하여 글을 남김으로써, 유저들로 하여금 게임 구매에 있어서 친절한 가이드 역할을 한다. 무턱대고 하나의 게임이 나오면 그냥 구입해서 하던 옛날과는 달리 발매 전에 잡지의 리뷰가 나와서 게임의 설명부터 해주니 정말 세상이 많이 좋아지긴 좋아졌다.

그러나 과연…?
리뷰는 정확한가?

그러나 여기서 한가지 문제가 생긴다. 인류는 지금 60억에 이르고 있다. 60억 인구 한 사람 한 사람은 모두 다르게 생겼고 다르게 생각한다. 우리 나라에서는 개를 먹어도 되지만 유럽에서는 개를 먹으면 야만인 취급받는다. 기독교 국가를 비롯한 서기를 쓰는 나라는 2000년이 새로운 밀레니엄의 시대이지만 그 외의 자신들만의 연기(年紀)를 가진 나라는 서기 2000년은 아무런 의미도 주지 못한다.

세계의 문화와 종교, 풍습만 해도 엄청나게 다른데 사람 개개인은 상상도 못할 만큼의 개성들이 존재한다. 이렇게 사람들은 가지각색인데, 그중 몇몇 사람이 「이 게임은 이러니까 몇 점」「이 게임은 이런 부분이 좋지 않군. 이 부분에 대해서는 혹평을 해야겠다」 라고 생각하고 글을 쓴 것을 과연 전적으로 믿을 수 있을까 하는 의문이 생긴다.

이것은 비단 게임에 있어서만이 아니다. 영화도 마찬가지고 애니메이션도 마찬가지다. 실제로 로베르트 로드리게즈(Robert Rodriguez)라는 영화 감독은 영화 평론가들이 자신의 영화를 격하하자 그들을 엿먹이려고 「황혼에서 새벽까지 (From DUSK till DAWN)」라는 영화를 제작했다고 한다. 이 영화를 보신 분은 알겠지만, 후반부의 반전은 상상을 초월한다.



▲ 조지 클루니, 쿠엔틴 타란티노 주연의 「황혼에서 새벽까지」

그렇다면 어떻게…?

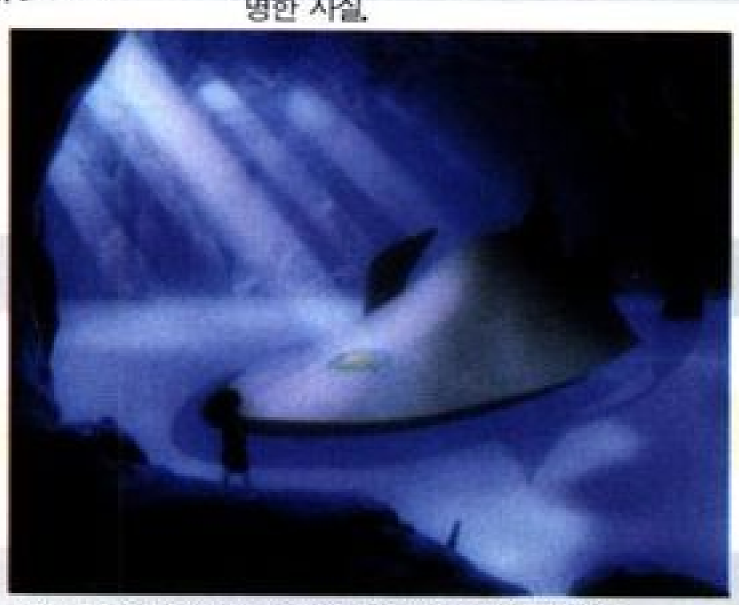
그렇다면 어떻게 하란 말인가? 게임 리뷰를 신뢰하란 말인가 하지 말란 말인가? 만약 이렇게 생각하시는 분이 계시다면 말리고 싶다. 세상은 그렇게 간단히 흑백논리로 나누어지는 것이 아니기 때문이다.

솔직히 말하면 이 게임 비평과 리뷰, 점수제도란 것은 상당히 좋은 제도이다. 유저들의 돈을 아껴줄 뿐만 아니라, 게임을 보는 눈을 넓혀준다. 그렇다고 이것을 전부 신뢰할 수 없는 일. 이럴 때는 좋은 방법이 있다. 먼저 그 잡지의 특성을 파악하는 것이다. 잡지에 따라 게임의 점수가 다르다. 당연히 특성이 다르기 때문이다. 그 다음엔 글을 잘 읽어보고 왜 이 게임이 이런 점수를 받았는지 살펴보는 것이다. 그냥 무턱대고 7점을 주었다고 「아! 이것은 7점 짜리 게임이구나!」라고 생각하는 것은 정말 무지의 소치이다. 그런 점수를 준 것에는 분명 이유가 있을 것이다. 그리고 그 점수를 준 사람의 글을 읽어보고 「이 게임은 이런 이유에서 7점을 주었구나!」라고 이해하면 된다. 만약 점수를 준 리뷰어가 평가 절하해 놓은 부분이 자신이 좋아하는 부분이라면 스스로 7점 이상의 점수를 줄 수도 있다. 굳이 남의 평가에 얽매일 이유는 없는 것이다.



▲ 나들이 점수만 이렇게 주면 장땡이냐~ (사진은 지금은 폐간된 월간 「드림캐스트FAN」의 소프트웨어 임프레션)

그리고 마지막으로 점수를 준 사람의 특징을 파악하는 것. 하나의 게임에 점수를 매기는 사람은 한 명이 아닐 때가 많다. 왜 한 명이 아닐까? 이유는 간단하다. 하나의 게임을 여러명이서 보게되면 그만큼 다양한 관점에서 볼 수 있기 때문이다. 고로 점수도 달라질 수 밖에 없다. 체조 경기에서 몇 명의 심사위원들의 점수를 종합하여 최종 점수를 내는 것도 같은 이치이다. 그런데 그 사람들도 각자의 개성을 가지고 있는 법. 그들의 성격을 파악하는 것이 중요하다. 예를 들어 말해보자. 일본의 유명한 애니메이션 잡지 월간「애니메이지(Animage)」에는 매월 새로운 애니메이션이 출시될 때마다 점수를 매기고 있다. 점수는 최고가 별 5개, 최하가 별 1개이다. 그리고 여기에 참여하는 평론가들은 5명. 애니메이지 99년 11월호를 보자면, 평론가들 5명중에 1명은 영화 라이터 와타나베 아사노리 씨, 또 1명은 프리 라이터 오사라기 사부로 씨, 나머지 3명은 부루마 호게로, 뭇치리 무니이, 아사리 요시토오 씨로 모두 만화가이다. 모두 각자의 개성이 있어서 이들의 특징을 파악하고 나면 애니메이션의 구입에 많은 도움이 되리라는 것은 자명한 사실.



▲ 일본 유수의 애니메이션 잡지 애니메이지(Animage)의 신작 애니메이션 리뷰

각종 게임 잡지들의 특징을 살펴보자

서두가 길었다. 이제 본격적으로 각종 게임 잡지들의 특징을 살펴보기로 하자. 과연 자신에게 맞는 게임 잡지는 무엇일까? 많은잡지 중에 그래도 국내에 알려진 잡지들을 위주로 조사해 보았다.

1. 전격왕 (電撃王)



발행 : 미디어 웍스 (Media Works)
형태 : 월간
가격 : 660엔
기종 : 가정용 전 기종, 아케이드, 성인용/일반 PC게임

본지와 독점 기사 제휴를 맺은 잡지. 다루는 범위는 상당히 넓어서 가정용 게임의 전반적인 것은 물론, WINDOWS용 일반 게임에서부터 18금 게임까지 다루고 있다. 좋은 점은 역시 폭넓은 지식을 얻을 수 있다는 것. 여러 기종을 본다는 것은 높이 나는 새가 많이 볼 수 있다는 것을 의미한다. 거기다 교과서에서는 절대 배울 수 없는 X교육까지 시켜주니 정말 권장하고 싶지 않을 수 없다. 경파 가정용 게임에서부터 미소녀 게임까지 고루 갖추어진 잡지라면 역시 전격왕이다. 허나 월간이기 때문에 정보 위주로 보시려는 분들에게는 그리 맞지 않을 듯. 게임 업계 인물들의 인터뷰 기사와 폭넓은 지식을 필요로 하시는 분께 권해드리고 싶다.



● 게임 리뷰 코너 : 리퀘스트 리뷰 (Request Review)

전격왕 특유의 게임 리뷰 코너로 특징이라면 역시 점수 제도가 없다는 것이다. 리뷰어는 조작성, 플레이 시간, 비주얼, 사운드 이렇게 4부분으로 나누어 자신의 의견을 얘기한 다음, 그 게임의 엑기스를 뽑아서 평가를 한다. 리뷰어가 한사람이라서 객관적인 평가가 내려질 지에 대해서는 미지수지만, 리뷰어 자신이 이런 점을 감안해서 객관성을 유지하려고 노력한다면 상당히 도움이 될 만한 시스템에는 틀림없다.

2. 패미통 (ファミ通)



발행 : 아스키 (ASCII)
형태 : 주간
가격 : 380엔
기종 : 가정용 전 기종, 아케이드

현재 발행 부수가 가장 많은 잡지. 가장 많이 알려진 잡지로도 통하며 게임 업계에 큰 영향력을 행사하는 것으로 알려져 있다. 주간인데다가 모든 가정용 기종을 다루고 있으므로 빠른 정보와 지식을 알기에 매우 적합하다. 저렴한 가격에 책의 두께도 두꺼워서 일반 유저들이 가장 애호하는 게임 잡지. 이런 취향과 어울리게 잡지 자체도 상당히 메이저한 게임 위주로 제작되어 있다. 부담없는 가격에 부담없이 볼 수 있는 가장 대중적인 잡지. 참고로 패미통이란 명칭은 「패미컴 통신 (ファミコン通信)」의 준말에서 온 것이다.



● 게임 리뷰 코너 : 신작 게임 크로스 리뷰 (New Game Cross Review)

전통을 자랑하는 업계 최고의 게임 비평 칼럼. 이들의 점수에 의해서 판매량이 좌지우지될 정도로 막강한 영향력을 행사한다. 4명의 비평가들에 의해서 10점 만점에 몇 점을 주는 식으로 이루어져 있으며, 이런 시스템은 국내에서도 주로 쓰이고 있다. 그러나 몇 가지 문제점이 있다면 소위 대형 메이커의 대작 게임이라 불리는 게임에 대해서는 점수가 후한 반면, 중소업체의 튀는 아이디어나 독특한 게임성을 가진 게임에 대해선 점수가 짠 느낌이 없잖아 있다. 거기다 게임 광고로 벌어먹는 잡지이기 때문에 점수에 대한 로비 활동이 없으리란 보장이 없다. 그러나 가장 큰 문제점은 시스템 자체에 있다. 어떻게 한 사람이 이렇게 많은 게임들을 맛만 쏙 보고 10점 만점에 몇 점 식으로 점수를 매길 수 있단 말인가. 물론 그러기 위해서 4명이나 있는 것이겠지만, 남이 땀 흘려 만들어 놓은 작품을 10개의 숫자로 나타낸다는 것은 조금 무리가 있지 않을까. 그래도 역시 대중적인 게임을 지향하는 분에게는 어울리는 리뷰 제도임에 틀림없다.

3. 하이퍼 플레이스테이션 (HYPER プレイステーション)



발행 : 소니 매거진 (Sony Magazines)
형태 : 월간
가격 : 550엔
기종 : 플레이스테이션

소니의 계열회사인 소니 매거진에서 발행하는 잡지. 월간이기에 정보 수집이 느리다는 단점이 있지만, 그 대신 읽을 거리가 풍부하다. 소니에서 내는 잡지이기에 밥 벌어먹고 살기에는 충분해서 그런지 몰라도 대작 중심만이 아닌 참신한 중소 업체의 게임도 많이 다루어주고 있다. 플레이스테이션에 대해 많은 것을 알고 싶다면 이 잡지를 참고하는 것도 좋을 듯. 플레이스테이션 잡지는 이 이외에도 「더 플레이스테이션 (소프트뱅크)」, 「전격 플레이스테이션D (미디어 웍스)」, 「플레이스테이션 매거진 (덕간서점)」, 「패미통PS (아스키)」등이 있다.



● 게임 리뷰 코너 : WHAT'S COOL?

한가지 게임을 보통 두 명의 리뷰어에게 맡기는 시스템. 점수는 별 5개로 주도록 되어 있다. 리뷰어는 십여명. 일단 보기에 편하고 많은 설명도 비교적 자세히 되어있는 편이지만, 한 게임에 두 명의 리뷰어가 별 5개식으로 점수를 주는 것에 얼마나 객관성이 있을지는 의문. 글을 잘 읽어볼 필요가 있다.

지나간 게임을 눈여겨보자

어떤 게임의 발매일에 매장을 돌아다니면서 게임을 구하는 경우가 많을 것이다. 그러나 그렇지 않고 몇 달 지난 후에도 얼마든지 게임을 구입할 수 있다. 누구의 말대로 FC용 파이널판타지Ⅲ는 10년이 지나도 파이널판타지Ⅲ이다. 이럴 때 가장 도움이 되는 것은 잡지의 평가이다. 물론 신작 소프트 리뷰보다는 지나간 게임 위주로 점수를 주는 제도가 있는 잡지를 추천한다. 좋은 예를 들어보자. 소프트 뱅크사 발행의 「드림캐스트 매거진」에는 상당히 특이한 시스템이 있다. 「독자 레이스」라 부르는 시스템인데, 이것은 발매된 게임에 대해 유저들이 10점 만점 중에 몇 점을 준 뒤 엽서로 보내는 식으로 점수를 집계한다. MD시절 4년 반, SS시절 5년 가까이 전개되던 것으로서, 현재도 DC 게임 독자 레이스를 진행중이다. 이 코너를 통해서 빛을 본 게임도 적지 않다. 판매량도 적었고, 일반 유저들에게 잘 알려지지 않았지만 매니아들에게 압도적인 지지를 받아 최상위에 랭크되어서 재평가 받은 게임들(예: SS용 크로스 탐정 이야기, 카오스 시드, 컬드셉트)도 있고, 엄청난 컬트 게임으로써 사람들 사이에 「제왕」이라 불리며 언제나 순위 꼴찌를 맴돌던 게임들(예: MD용 소드 오브 소단, SS용 데스크림존)도 있다. MD와 SS의 독자 레이스 최종회에는 거의 모든 게임들이 들어있으므로 지나쳐버린 게임들을 다시 볼 때엔 이만큼 적합한 자료도 없을 것이다. 단, 문제가 있다면 독자들의 엽서에 100% 의존하기 때문에 한 명의 독자 엽서를 100개 보내도 상관없다는 것. 거기다 오래된 게임일수록 참여도가 낮아지기 때문에 자연히 점수가 더 이상 올라가지 않아서 순위가 내려갈 수밖에 없다는 것. 그래도 이 코너의 말을 믿고 후회하는 경우는 별로 없으니 참고해도 괜찮을 듯하다. 여기서 MD와 SS 게임 독자 레이스 최종회를 입수해서 공개하겠다.



▲ MD게임 독자 레이스 최종회 (1위 루나 이터널 블루, 520위 소드 오브 소단)



▲ SS게임 독자 레이스 최종회 (1위 이브 버스트 에러, 937위 데스크림존)

물론 드림캐스트 매거진 이외에도 패미통의 「독자가 선택한 TOP20」이라던가 더 플레이스테이션의 「독자 랭킹」도 존재하니, 늦더라도 많은 유저들에게 인정받은 게임을 즐기는 것도 나쁘진 않을 것이다.

플레이스테이션으로 발매되었던 「카게로 - 각명관 진장」이나 「톤데모 크라이시스」와 같은 경우가 대표적인 예로서, 이 게임들은 일반적인 게임들이 2~3주 정도 지나면 서서히 차트권에서 사라지는데 비해서 오히려 몇 주 동안 그 순위가 높아지는 기현상을 보여주기도 했다.

그래서 결론은…

무엇보다도 확실한 자신의 주관이 필요하다. 분명 점수를 준 사람과 자신과 취향 차이가 있을 것이다. 물론 두 사람의 취향이 굉장히 비슷한 경우면 좋겠지만, 그렇지 않기 때문에 문제가 생기는 것이 아닐까. 리뷰어가 만능은 아니다. 실수를 할 수도 있고, 어떤 경우에는 독자들이 보는 눈이 더 정확할 수도 있다.

리뷰어는 좋은 게임에서는 단점을, 나쁜 게임에서는 장점을 찾아내어 전반적인 게임의 점수를 비슷하게 맞춰주어야 하기 때문이다. 하지만 유저들은 못 만든 게임에서 장점을 찾아내서「그래도 이 게임의 이러한 점은 뛰어나다」라고 말 할 필요도 없고, 자기 마음으로는 만점을 주어도 아깝지 않을 만한 뛰어난 게임에서「하지만 이 게임의 이런 점은 조금 그런데…」하며 점수를 깎아낼 필요도 없다. 이 때문에 공신력 있는 잡지나 기타 매체에서의 평가만큼이나 자신과 취향이 비슷한 주위의 게이머들이 내리는 평가에도 주목할 필요가 있다.

그래도 점수를 주는 리뷰어는 보통, 일반 사람보다 많은 게임을 접하기 때문에 게임보는 눈이 더 넓은 경우가 많다. 이들을 말을 곧이 듣는 것도 곤란하지만 무시하는 것도 곤란. 처음에도 말했듯이 게임을 구입하는 데 있어서 리뷰는 구매 가이드로서의 역할을 톡톡히 해내기 때문이다. 일반인보다는 어느 정도의 객관성은 있다. 또한 대부분의 우리는 인터넷이나 통신망에서 타인의 게시물을 보고 어떤 게임이 몇 점을 얻었다는 사실만을 알뿐이지, 그 리뷰어들이 어떤 생각으로 그 게임에 대해 그러한 평가를 내렸는지는 알기 힘들다. 사실, 오타 하나만으로도 바뀔 수 있는 숫자로 쓰여진 점수보다는 왜 그 숫자를 쓰게 되었는지가 훨씬 중요한데도, 실질적으로 우리는 그 중요한 부분은 보지 못한 채 숫자의 장난에 휩쓸리는 경향이 있다. 네 명의 리뷰어가 각 8점씩을 주어서 32점이 되는 경우와 두 명의 리뷰어가 7점을, 나머지 두 명이 9점을 주어서 32점이 되는 경우는 분명 틀리기 때문이다. 우리 나라의 현실에서는 어쩔 수 없는 일이지만, 이제는 숫자에서 초연해질 필요도 있지 않을까 한다.

센무의 리뷰어들이 센무에서 뽑아낸 단점을 짚어보자. 일부는 이해할만한 부분이고 또 일부는 이해할 수 없는 부분이겠지만, 전반적으로 봤을 때 100점 만점에 80점을 주는 이유로는 부족하지 않을 것이라고 생각한다. 센무가 받은 33점 이상의 점수를 받은 게임은 그 주에 하나도 없었다는 것을 기억하자.

「거리의 구조가 너무 복잡해서 쉽게 길을 잃어버릴 수가 있다」
「이야기를 해 나가면서 진행하는 게임임에도 불구하고 인물들이 같은 이야기만을 계속한다」
「FREE라고는 하지만 스토리 자체는 일방적으로 진행된다」

앞으로 나올 게임도 이미 나왔던 게임도 모두 순위와 랭킹의 홍수속에 묻혀 있는 지금, 우리 자신이 너무 순위에 연연하지는 않았나 하는 생각이 든다. 비단 게임뿐만이 아니라 사회 전체에서「너 몇 등이야? 난 몇 등인데…」란 말을 빼놓고 살아갈 수 없게 되었다. 세상이 숫자로 가득 채워질 만한 것이던가? 100억원짜리 집이란 것을 듣고 놀라는 것보다 담쟁이 넝쿨이 우거지고 창가에는 베고니아 화분이 놓여져 있으며 지붕에는 작은 새가 지저귀는 집이란 것을 듣고 놀라는 것을 보고싶다. 이런 순위에 연연하지 않고, 각 게임들만의 장점을 찾아 즐긴다면 이만큼 게임을 잘 즐길 수는 없으리라 생각한다. 자신만의 확고한 주관을 가지고 앞으로 나올 기대작들을 차근차근 분석해 보면, 분명 잡지의 리뷰와 비평에 얽매이지 않고 게임을 즐길 수 있을 것이다.

각종 게임 잡지들의 특징을 살펴보자

4. 드림캐스트 매거진 (Dreamcast Magazine)



발행 : 소프트 뱅크 (Soft Bank)
형태 : 주간
가격 : 450엔
기종 : 드림캐스트, 세가새턴

메가드라이브 시절, 「BEEP! 메가드라이브」란 이름으로 창간된 이래, 「세가새턴 매거진」을 거쳐 지금의 드림캐스트 매거진까지 이어져 온 이른바 "세가 매니아" 잡지. 독자들도 다분히 MD를 거쳐온 사람들이 많아서 세가팬들의 지지가 압도적이다. 주간이어서 정보도 빠르거니와, 읽을 거리도 풍부한 편. 단, 세가의 게임 위주로 흐르는 경향이 있지 않나 싶다. DC용 잡지는 이 이외에도 「전격 드림캐스트 (미디어 웍스)」, 「패미통 DC (아스키)」가 있고, 최근 폐간된 「드림캐스트 FAN (덕간서점)」도 있었다.



● 게임 리뷰 코너: 드림캐스트 소프트 리뷰 (Dreamcast Soft Review)

이것 또한 MD시절부터 전통적인 방식이다. 상당히 독창적인 방식으로서, 어느 정도 객관성도 뛰어나다. 일단 10점 만점을 주는 것은 패미통과 동일하지만, 점수를 주는 그룹이 3개로 나뉘어져 있다. 그 3개의 그룹은 여성 유저, 담당 라이터, 게스트 라이터로서 각각 여성과 라이트 유저, 잡지사 기자, 골수파 게이머의 입장을 대변한다. 그룹의 성격이 확연히 다르기 때문에 게임을 판별하기 쉽고 쓰여진 글 또한 비교적 상세하다. 역시 문제점은 세가 게임들에게 점수가 후한 편이라는 것.

5. 전격 닌텐도64 (電撃 Nintendo64)



발행 : 미디어 웍스 (Media Works)
형태 : 월간
가격 : 490엔
기종 : 닌텐도 64, 게임보이, 슈퍼패미컴

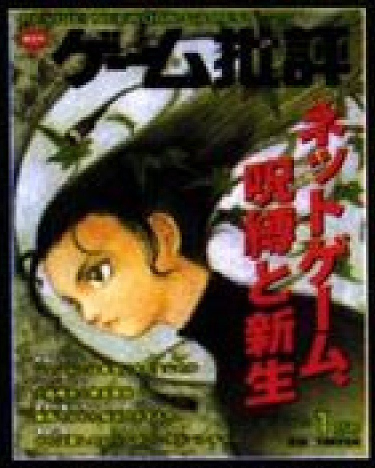
미디어 웍스에서 발행하는 전격 계열의 닌텐도64 전문 잡지. 물론 월간이니 만큼 정보보단 게임에 대한 상세한 설명으로 채워져 있다. 이렇다 할 특징은 없지만 그만큼 많은 기사가 고루고루 배당되어 있다. 닌텐도64를 좋아하시는 분이시라면 한 달에 한 번쯤 보는 것도 나쁘진 않을 듯. 닌64 잡지라면 이 이외에도 「패미매거 닌텐도64 (덕간서점)」, 「The 64드림 (매일 커뮤니케이션즈)」등이 있다.



● 게임 리뷰 코너: 핫 게임 프리뷰 (Hot Game Preview)

솔직히 말하자면… 패미통의 방식을 베꼈다. 그래도 패미통보단 약간 설명이 자세하다. 물론 한 기종만 다룬다는 것을 생각하면 조금은 자세히 기술해 놓았다는 것도 장점. 한가지 기종을 파고들고 싶은 유저는 역시 한가지 기종을 다루는 잡지가 어울릴 것이다.

6. 게임비평 (ゲーム批評)



발행 : 마이크로 디자인 (Micro Design)
형태 : 격월간
가격 : 780엔
기종 : 가정용 전 기종, 아케이드, 성인용/일반/국외 PC게임

책 뒷면에 "게임비평은 공정한 입장을 확립하기 위해 광고를 싣지 않습니다" 란 문구로 유명한 잡지. 이 문구가 잡지의 모든 것을 대변해 주고 있다. 이 때문에 책의 99%가 흑백이면서도 값이 높게 나가는 지도 모르겠다 (허나 2000년 1월호 부터는 뒷면에 광고가 실리기 시작했다) 게임의 정보보다는 제작자와의 인터뷰와 게임계의 뒷이야기, 앞으로 게임이 나아갈 방향에서부터 사람들에게 쓰레기 취급받는 게임까지 소개하는 등 읽을거리가 매우 풍부하다. 게임의 본질적인 "재미"와 참신한 "아이디어"를 높게 치는 경향이 있으며, 하나의 주제를 놓고 토론하기를 좋아한다. 무엇보다 책제목 그대로 게임에 대한 비평을 하는 잡지이다.



▲ 게임비평의 소프트 리뷰 (파이어엠블렘 트라키아776 플레이시간 200시간!)

● 게임 리뷰 코너: 게임 소프트 리뷰 (Game Soft Review)

한 사람에게 한가지씩 게임을 맡는 형태는 몇몇 잡지들도 채용하고 있다. 허나 다른 잡지와 리뷰의 양과 질면에서 차원을 달리한다. 하나의 게임에 한두 페이지를 할애하며, 리뷰어로는 게임 제작자, 프리 라이터, 게임 라이터, 편집부 기자 등등의 인물들을 기용한다. 무엇보다 게임이 나왔다고 바로 플레이해서 점수를 매기는 것이 아니고 적어도 몇 시간 이상 플레이한 다음 글을 쓰기 때문에 보다 정확한 게임의 특징을 가려낼 수 있다 (리뷰어의 프로필과 플레이 시간을 기록해 놓는다) 또한 리뷰한 게임과 리뷰어 자신이 가장 비슷하다고 느낀 게임을 써놓는 등 보는 이로 하여금 참고하게 한다. 최대의 단점이라면 역시 한 사람의 취향대로 게임을 판단할 수 있다는 점. 조심하자!!

이 외에도 네오지오 전문 잡지인「네오지오 프리크 (예문사)」, 게임 개조와 복사 등등 철저한 마이너로 흐르는 잡지「게임라보」, 980엔의 가격만큼 두껍고 천천히 읽을 수 있는「쥬게무 (RECRUIT)」등, 자신의 취향대로 보는 것도 중요하다.

Goods Information

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

RECORD

DDR 오리지널 사운드트랙



더 이상 말 해봐야 입만 아픈 1999년 아케이드 최고의 히트작, DDR의 음악들을 한데 모은 오리지널 사운드 트랙이 발매되었다. 제대로 된 게임 사운드 트랙으로는 처음 발매되어서 더욱 관심을 모으고 있는 이 음반은 일단 CD 두 장으로 만들어져 있으면서도 한 장의 가격으로 판매되고 있다는 점이 특기할 만 하다. 게다가 우리 나라에서 일반적으로 구동되고 있는 1.5버전의 수록곡들은 물론 2nd Mix의 곡들까지도 수록되어 있기 때문에 게임음악 음반으로서의 가치 뿐 아니라 댄스 음반으로서의 가치도 충분한 앨범. 뭐라구요? 이미 사서 듣고 계시다구요? 문의 : EMI (02-3449-9423)

BACK PACK

리더스 가방



아로마테라피 요법을 활용한 향기 나는 가방 「리더스」는 미립자 형태의 향 캡슐을 원단에 투입해 가방을 사용할 때마다 스트레스를 풀어주고 기분을 좋게 하는 데 도움을 주어 공부에 대한 스트레스를 많이 받는 학생들에게 좋은 반응을 불러 일으키고 있다. 초등학교 고학년 층에서 중학생까지 주로 청소년층에게 인기가 좋은 리더스 가방은 심플한 디자인에 스포티한 감각, 로즈, 민트, 레몬향의 세가지 상큼한 향기로 10대들을 사로잡고 있다. 문의 : 솔빛상사 (032-676-8811)

MOVIE

철도원



일본에서 450만명의 관객을 동원했던 감동적인 멜로드라마. 전반적인 작품의 성격은 작년에 개봉되어 흥행에 성공했던 「러브레터」와 같은 느낌으로 따스하지만, 훨씬 가족적인 느낌을 주는 영화라고 할 수 있다. 올해 개봉할 일본 영화 중에서는 가장 한국인의 정서에 잘 맞는 영화라고 볼 수 있다. 겨울이 가기 전에 사랑하는 가족, 아니면 친구들과 함께 마음이 따스해지는 기회를 가져보는 것도 좋지 않을까 한다.

VIDEO

전영공작소



불법CD가 창궐하고 있는 영화계의 현실을 신랄하게 비판하고 있지만, 그 안에서도 웃음을 잃지 않고 있는 블랙코미디. 우리 나라만큼이나 열악한 홍콩의 영화 환경을 그리고 있는 영화로, 자신의 꿈 하나만을 쫓으면서 영화를 만드는 이들의 애환과 꿈을 잘 그려내고 있는 작품이다. 불법CD라면 우리 게이머들 역시 남부럽지 않게 사용하고 있는데, 이번 기회에 불법CD로 망가지는 제작자들의 자존심이나 창작열에 대해서 다시 한 번 생각해 보는 것은 어떨지? 문의 : 영성프로덕션 (02-3451-4800)

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

JAPEN PRODUCT

이번 달에는 캐릭터 특집입니다. 하지만 프리티 사미스러운 미소녀 캐릭터나 쭉쭉빵빵 캐릭터, 내지는 로리 캐릭터들이 아닌 잊혀진 캐릭터, 언제나 함께 있는 캐릭터, 듣도 보도 못한 새로운 캐릭터들을 중심으로 실어보겠습니다.

댄싱베이비 오뚜기



인터넷이나 통신망에서 동영상을 찾아본 경험이 있는 사람이라면 요즘 인기 있는 댄싱 베이비를 알고 있을 것이다. 노숙한 얼굴의 아기가 담배를 피우고 술을 마시는가 하면 춤까지 추는 엽기적인 캐릭터인데, 예상외로 이런 엽기 캐릭터를 사랑하는 사람들도 있는 것인지 이 캐릭터를 이용한 오뚜기까지 등장했다. 아기를 때리고…때려도 실실 웃으면서 다시 일어나는 아기라…이거 뭔가…

세사미 스트리트 캐릭터백



이제는 추억의 방송 중 하나가 되어버린 AFKN을 자주 시청하던 착한 어린이라면 기억하고 있을 법한 「세사미 스트리트」. 어린이 교육용 프로그램으로는 아직까지도 부동의 인기를 누리고 있는 이 프로그램의 인기 캐릭터인 「엘모」와 「쿠키몬스터」의 캐릭터백이 발매되었다. 얼굴을 강조해서 가방으로 만든 디자인이 대단히 참신하고 귀여운데…문제는 아직까지도 이 캐릭터를 기억하는 사람이 얼마나 될지 하는 것…외국에서는 아직도 최고 인기 캐릭터 중의 하나지만…

도라에몽 목욕 버저



일본인들의 문화 중 중요한 부분 중 하나가 바로 목욕이다. 우리 나라에서의 목욕과는 달리 피로 회복의 방법으로도 쓰이는 생활의 일부분이기 때문이다. 그래서인지 우리 나라와는 비교도 안 될 정도로 많은 목욕 용품이 나오곤 하는데, 이 상품도 그 중의 하나이다. 물 속에 센서를 넣어 놓으면 목욕하기 가장 적합한 온도로 물이 데워졌을 때 소리를 내 주어 적당한 온도에서 목욕을 할 수 있도록 도와주는 기계. 캐릭터에 대해서는…설명할 필요가 있을까? 「키티」와 함께 일본의 최장수 캐릭터 중 하나인 「도라에몽」이다.

북두의 권 캐릭터 피규어



「이미 넌 죽어있다…」라는 명 대사를 남긴 만화 「북두의 권」. 오래 되었지만 여전히 고정팬들을 가지고 있는 뛰어난 작품으로, 관련 캐릭터 상품 등도 꾸준히 발매되고 있다. 아래에 소개하는 (그나마 이번 코너에서는 정상적인) 캐릭터 열쇠고리도 그 중의 하나. 만화의 인기 캐릭터인 켄시로, 라오우, 레이가 귀엽게 재현되어 있으며, 버튼을 누르면 「아다다다다」하는 소리를 내기도 한다고. 북두의 권에 대해서 그나마 조금이라도 알고 싶은 사람은 저번호 소환수 코너를 참조하도록.

＊JAPAN PRODUCT는 일본 현지에서 발매되는 제품의 소개로 현지 발매일과 가격 등을 기준으로 합니다.

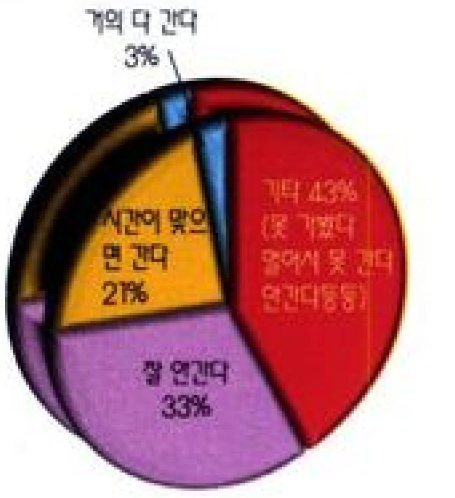
그래픽으로 보는

POWER 앙케이트

이번달에는 게임, 애니메이션 관련 행사가 어느 정도 인지도를 가지고 있는지 조사해봤습니다. 가장 중요한 것은 아직도 국내외의 열악한 게임과 애니메이션 관련 전시회에 대해서 독자들이 큰 관심을 가지고 있지 않다는 것입니다.

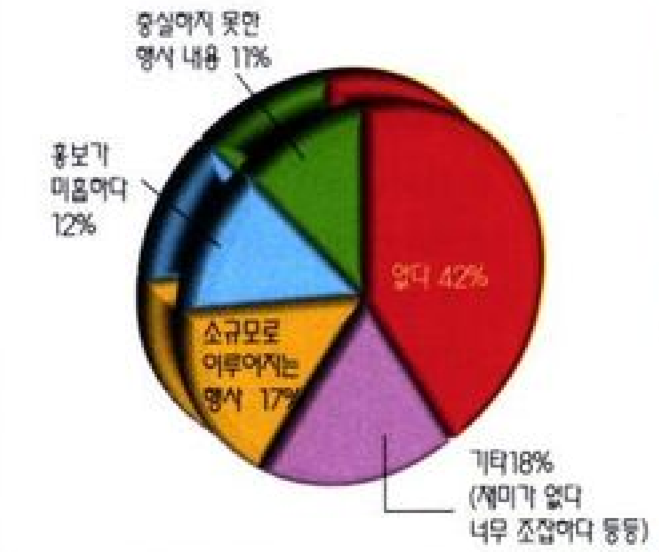
질문 1

게임, 애니메이션 전시회 등은 자주 가시는 편입니까?



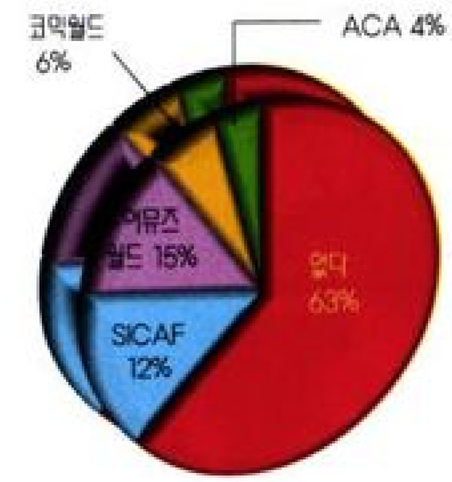
질문 2

국내에서 개최되는 게임, 애니메이션 전시회의 문제점이라면?



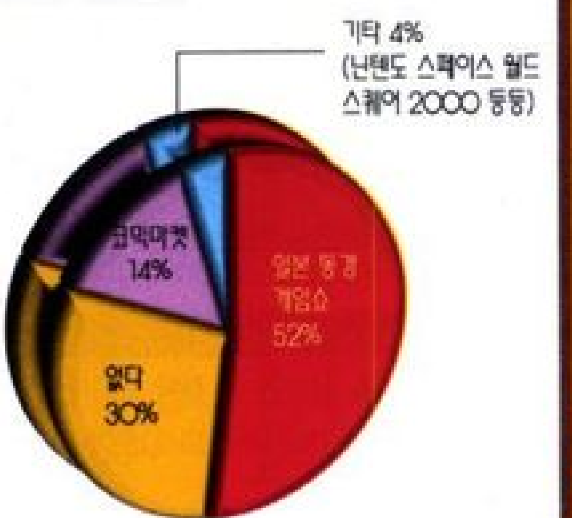
질문 3

꼭 가보고 싶은 국내 게임, 애니메이션 전시회가 있다면?



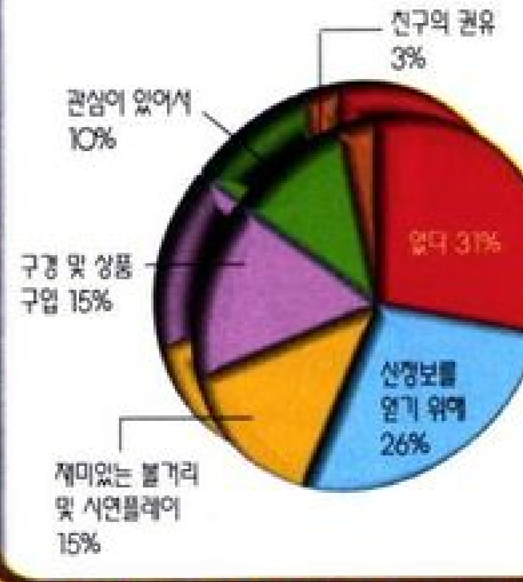
질문 4

꼭 가보고 싶은 해외 게임, 애니메이션 전시회가 있다면?



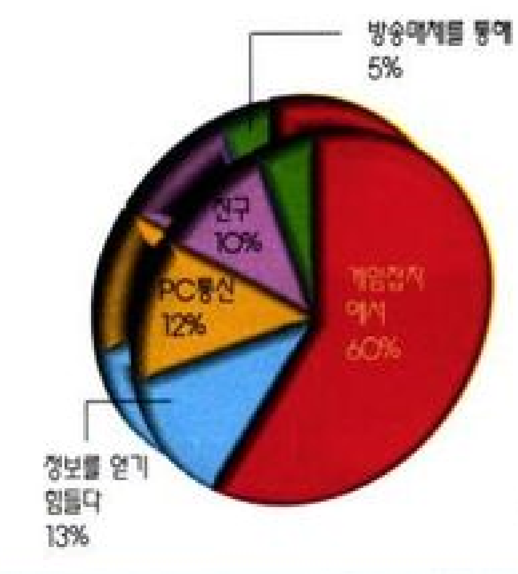
질문 5

전시회에 가게되는 가장 큰 이유는 무엇입니까?



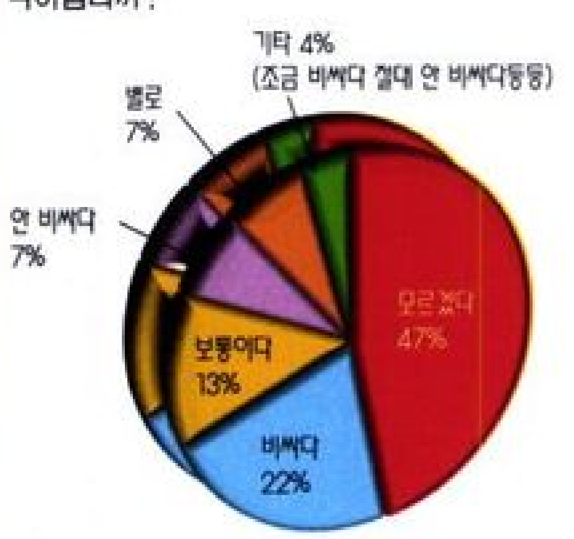
질문 6

전시회나 게임대회가 개최된다는 정보는 어디서 얻으십니까?



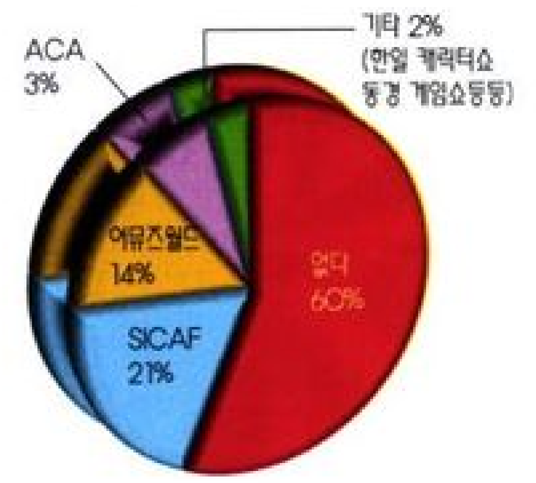
질문 7

전시회의 입장료가 비싸다고 생각하십니까?



질문 8

자기가 가 보았던 전시회 중 가장 기억에 남는 전시회와 그 이유는?



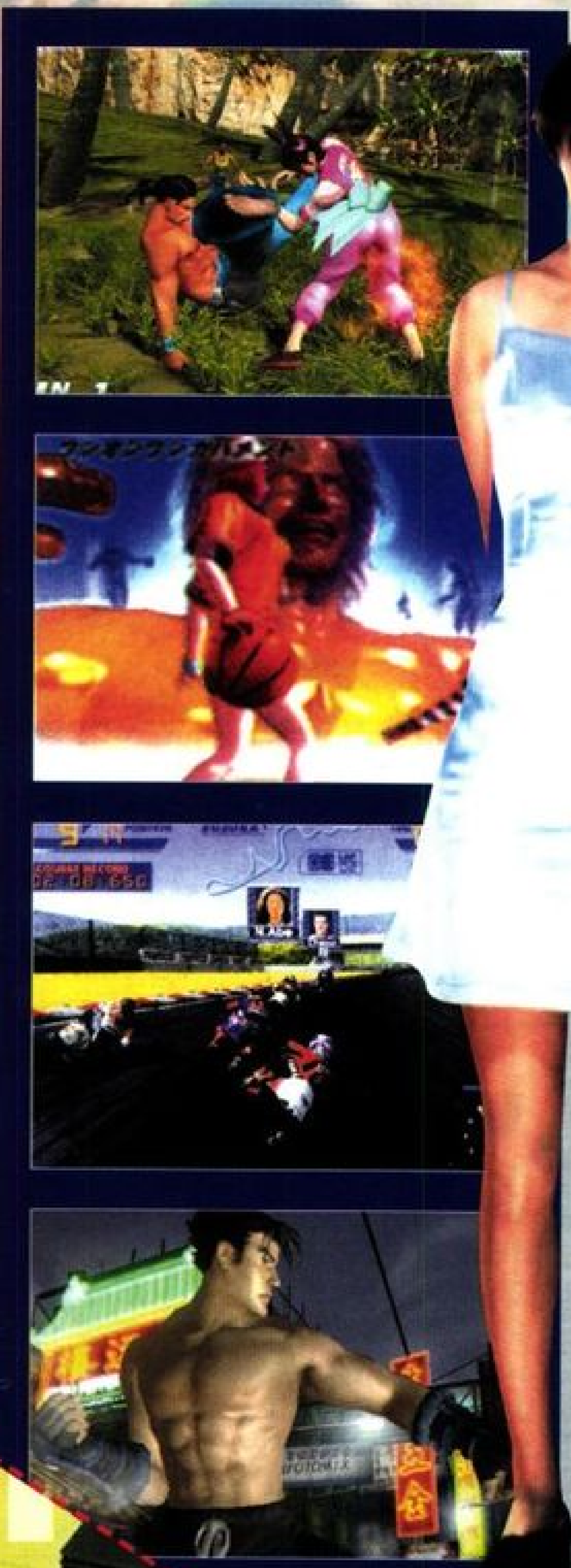
통계 BOY'S 통계 VOICE

2번 질문인 '국내에서 개최되는 게임, 애니메이션 전시회의 문제점이라면?' 에 대한 답변은 상당히 많은 문제점이 지적되었는데 대충 정리해보면 결국은 행사의 규모와 질이 떨어진다는 얘기였습니다. 6번 질문인 '전시회나 게임대회가 개최된다는 정보는 어디서 얻으십니까?' 에 대한 답변 60%나 게임잡지에서 얻는다고 하였습니다. 반면에 자료를 얻을 수 없다는 독자들도 의외로 많은 편이여서 아직까지 홍보가 빈약하다는 점을 쉽게 알수 있었습니다.

그밖에 일본에서 구경하고 싶은 행사에는 대부분이 동경게임쇼에 가보고 싶다고 답변해 동경 게임쇼가 유명하다는 것을 입증시켜 주었습니다.

행운을 드립니다! PS2를 드립니다!

가장 쉽게 PS2를 가질 수 있는 방법을 알려드립니다



올해 3월 4일은 세상을 발칵 뒤집을 최고의 엔터테인먼트 머신 플레이스테이션 2가 탄생하는 날입니다. 상상에서나 가능했던 게임과 영상을 이제 집에서 즐길 수 있는 시대가 온 셈이죠. 그야말로 '큰 사건'이 벌어지는 날이 아닐 수 없습니다.

비디오게임의 역사와 함께 성장해온 「게임파워」는 이 '큰 사건'을 기념하기 위해, 또한 그간 「게임파워」를 사랑해 주셨고 앞으로도 사랑해 주실 독자분들을 위해 작은 선물잔치를 마련하고자 합니다.

페이지 하단에 나와 있는 응모 방법에 따라 응모해 주시면 추첨을 통해 총 5명의 독자에게 행운의 선물을 드립니다. 머리속에만 그리던 최고의 게임기를 얻는 행운에 도전해 보시기 바랍니다.



상품내역

토털 엔터테인먼트 머신상 (2명)	플레이스테이션 2 1대 + 동시발매 타이틀 1종
새로운 차원의 소프트상 (2명)	PS2용 동시 발매 타이틀 각 1종
완벽 호환머신상 (2명)	PS용 최신 타이틀 각 1종

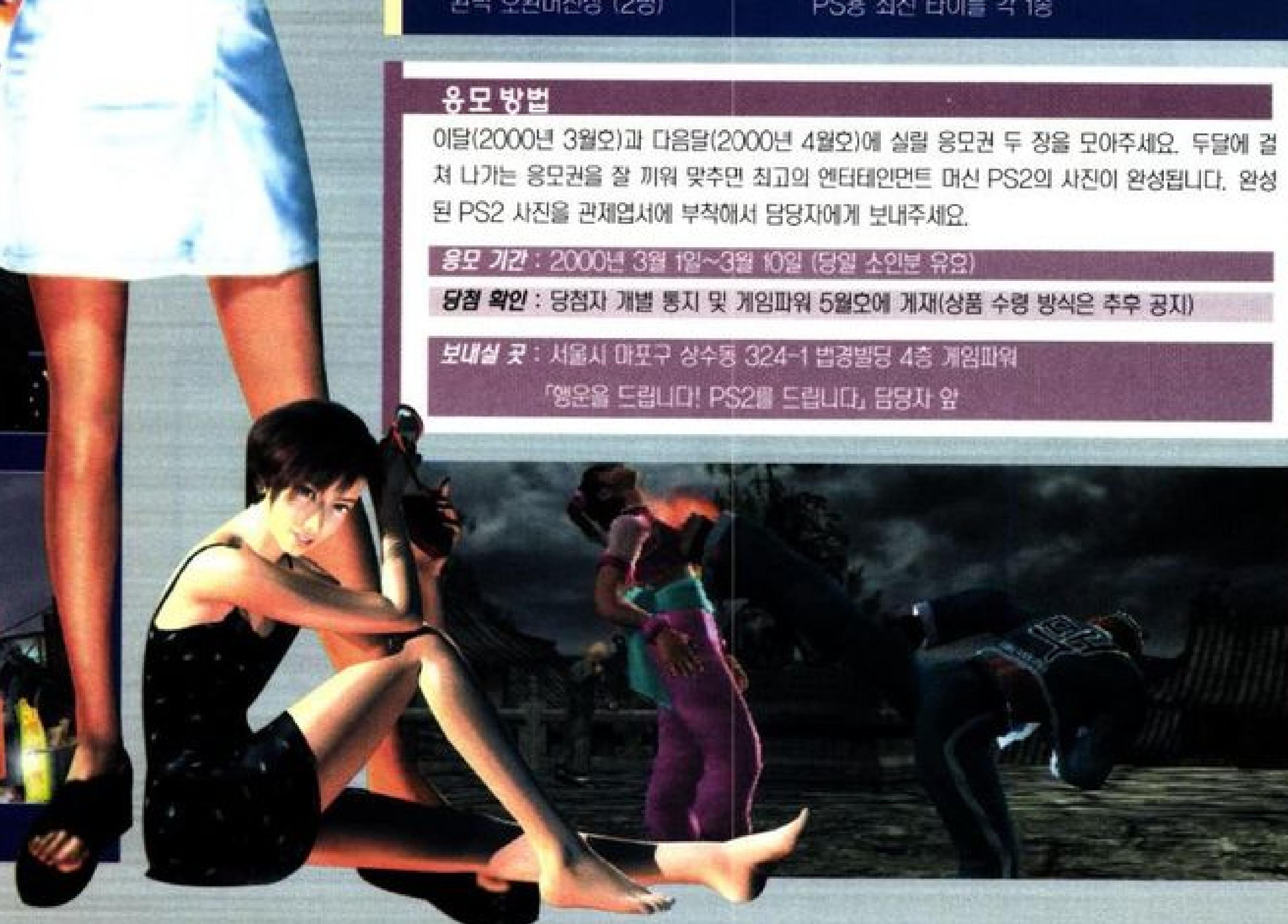
응모방법

이달(2000년 3월호)과 다음달(2000년 4월호)에 실릴 응모권 두 장을 모아주세요. 두달에 걸쳐 나가는 응모권을 잘 끼워 맞추면 최고의 엔터테인먼트 머신 PS2의 사진이 완성됩니다. 완성된 PS2 사진을 관제엽서에 부착해서 담당자에게 보내주세요.

응모 기간 : 2000년 3월 1일~3월 10일 (당일 소인분 유효)

당첨 확인 : 당첨자 개별 통지 및 게임파워 5월호에 게재(상품 수령 방식은 추후 공지)

보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 4층 게임파워
「행운을 드립니다! PS2를 드립니다」 담당자 앞



3월 응모권

플레이스테이션 2의 유입(流入)은 과연…



[신상민 기자]

플스2의 발매일이 한달 앞으로 다가왔다. 플스2에 대한 관심이 잠시 시들어 가는 듯 하다가 발매일의 임박으로 인해 다시금 화제가 되고 있는데, 현재 용산의 예상 가격대는 100만원대, 조금 싼 루트로는 70만원 정도까지 암암리에 떠오르고 있다. 하지만 어디까지나 소문일 뿐 아직까지 어느 하나 확실하게 밝혀진 사실은 없다.

그러나 예상을 해보자. 꼭 대기업이 아니더라도 어떤 업체에서 유통을 맡아 좀더 안전하고 싼값에 하드와 소프트를 공급받을 수 있다면 지금의 이 어두운 가정용 게임시장은 밝아질 것인가? 복사에 관해서 생각해볼 수도 있지만 이른바 가격대(對)성능비가 너무나 떨어져 현실적인 이해타산이 맞지 않는다(CD와 DVD는 재료비의 차이가 엄청나다).

예전 카마의 플스수입은 복사로 인해 실패로 끝났지만 이번에 플스2의 유통사는 과연? 플스2의 수입, 과연 가능할 것인가? 아니면 이전의 실패로 아무도 손대려하지 않을 것인가?

본인은 전자에 손을 들어주고 싶다. 누군가가 있을 것이다….
문제는… 그게 과연 누구?



제작사	자레코
장르	음악게임
발매일	3월 4일
발매가	미정

이제는 승부다!!

스테핑 스테이지 2



「스테핑 스테이지」가 DDR의 뒤를 이어 아케이드 시장에 진출했고 아무도 모르는 사이에 그 후속작인 「스테핑 스테이지 2」가 발매된 이 시점에 PS2로 이식된다는 정보마저 공개되고 말았다. 물론 전용 컨트롤러가 없이 플레이한다는 것에 의미를 둘 수 없는 게임인지라 전용 컨트롤러도 소프트와 동시발매될 예정. 자, 그럼 집에서 화려한 동영상과 함께 에어로빅이다!!

아케이드에서 두 가지의 시리즈를 내놓은 뒤 이제는 자레코가 가정용으로 파고 든다. 「스테핑 스테이지」와는 비교할 수 없을 정도로 달라졌다고 하는데 과연 어디가 얼마만큼 바뀌었으며 주목할 부분이 어딘지 살펴보기로 하자.



◀ 게임방식이 조금 바뀌었군

오리지널 영상이 한가득

플스2로 나오는 스테핑2에만 있는 오리지널 모드인 무비 모드. 이 모드에는 90년대 최고의 인기를 얻었던 가수들의 음악과 그들의 뮤직 비디오가 배경으로 나온다. 물론 매체가 DVD이니 화질과 음질은 걱정할 필요조차 없다. 과연 자레코답다 라고 생각할 수 있을만큼 획기적인 발상이 아닌가 하는데…. 그렇다면 등장하는 그들은 누구인지 살펴보기로 하자.

■스캣맨 존

언어 장애자였던 사람이 노래로서 그 병을 치유했다고 해서 96년 상당한 인기를 얻었던 스캣맨 존. 물론 노래도 상당히 경쾌한 곡으로 아무도 흉내내지 못할 음악을 한다는 것이 그의 특징. 그런데 뮤직비디오가….



스캣맨 이젠 볼 수 없구려~

■스텝스

상당한 인기를 끌었던 영국의 혼성 댄스그룹. 그들의 노래를 들으면 몸이 저절로 움직인다고 전해지는데, 스테핑을 좀더 잘할 수 있으려나?





오, 좋아~

■ 백스트리트 보이즈

전세계적으로 높은 인기를 구가하는 미국 남성 5인조 그룹인 백스트리트 보이즈가 작년에 발표했던 '밀레니엄'은 총 판매량이 4400만장이 넘었다. 자! 여성들이라면 그들의 노래에 맞춰 스텝이다!





그들의 댄스실력도 상당한 편

전용 컨트롤러도…

게임이 게임인 만큼 전용 컨트롤러도 빼놓을 수 없다는 것을 당연히 아는지 '자레코 셀렉션'이라는 이름의 컨트롤러를 동시 발매한다. 가격에 대한 정보는 아직 미정이라는 것이 아쉽지만 그래도 보다 본격적으로 즐겨볼 생각이 있는 사람이라면 하나쯤 장만하는 것도 고려해볼 만 할 것이다.



장판

수록곡 소개

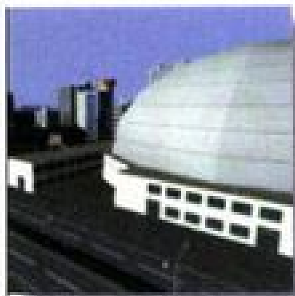
역시 음악게임에서는 발판도 발판이지만 최고로 중요한 것은 음악이다. 앞에서 소개한 가수들의 유명한 곡을 포함해 「스테핑 스테이지 2」에 사용된 26곡을 살펴보기로 하자.

DISC-1

5, 6, 7, 8(스텝스)
no limit
Hello Mr. Monkey
GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN
YOU CAN'T HURRY LOVE
THE GALAXY EXPRESS 999(타케카와 유키히데)
SURFIN' U.S.A
SATURDAY night
FOOTLOOSE
MY SHARONA
MANIAC
GHOSTBUSTERS
Love's Got A Hold On My Heart(스텝스)

DISC-2

Dschinghis Khan
Santa Maria
Scatman(스캣맨 존)
THE NEVERENDING STORY
TRY ME
TAKE ME HIGHER
TORA TORA TORA
EAT YOU UP
NIGHT OF FIRE
SKY HIGH
SEVENTIES
...baby one more time(브리트니 스피어스)
LARGER THAN LIFE(백스트리트 보이즈)



제작사	아트딩크
장르	시뮬레이션
발매일	3월 4일
발매가	미정

에이, 열차로 갑시다. 여섯 번.



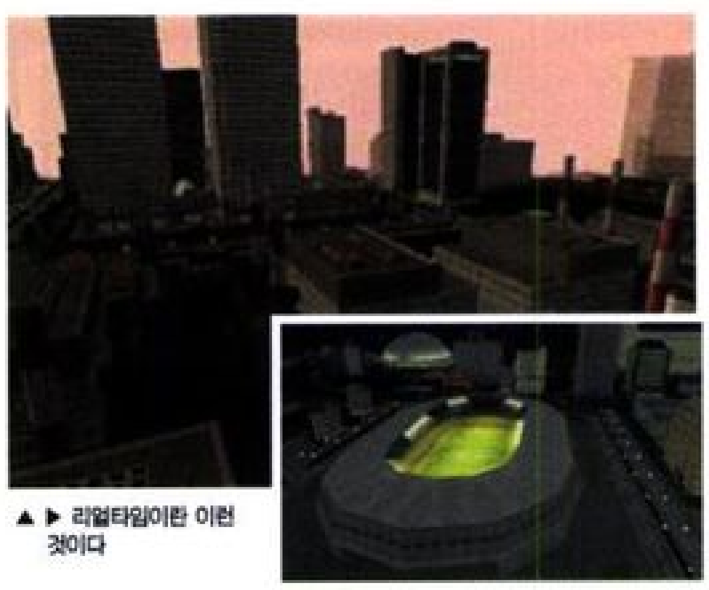
A열차로 가자 6

플스 2와 동시발매라는 명예(냐?)를 안고 개발되고 있는 아트딩크의 야심작 「A열차로 가자 6(이하 A6)」. 전작들에 비해 상당히 많은 부분이 수정되고 파워업 되었다는 것이 눈에 띈다. 특히 플스 2의 뛰어난 성능을 발휘하여 다양한 요소와 실시간적인 도시의 분위기를 느낄 수 있다. 이모션 엔진을 사용한 이모션 도시가 탄생할 것인가. 철도의 발달과 더불어 도시도 발전한다!! 그래픽을 보라, 그대여. 「열차로 GO」가 아니다. A열차이다. 역시 골수팬들이 더 좋아하는 게임인만큼 매니악한 요소가 많이 준비되어있는데…. 그럼 이제 A열차 출발합니다.

새로운 하드웨어로 만들어지는 A6. 그저 단순히 플스2로 만들어지기 때문에 주목받고 있는 것은 아니다. A6가 가지고 있는 뛰어난 시스템과 매력들을 본다면 아트딩크의 저력까지도 알 수 있다. 그래픽의 섬세함은 그다지 보이지는 않지만, 이 그래픽들은 실제 게임에서는 배경적인 요소일 뿐이기 때문에 이 정도도 굉장히 신경쓴 것이라고 볼 수 있다. 게다가 확실한 게임성으로 승부를 할 수 있는 게임이 바로 A6이다. 자 그럼 A6의 시스템을 이해해보도록 하자.

A열차는 매력적인 여자친구

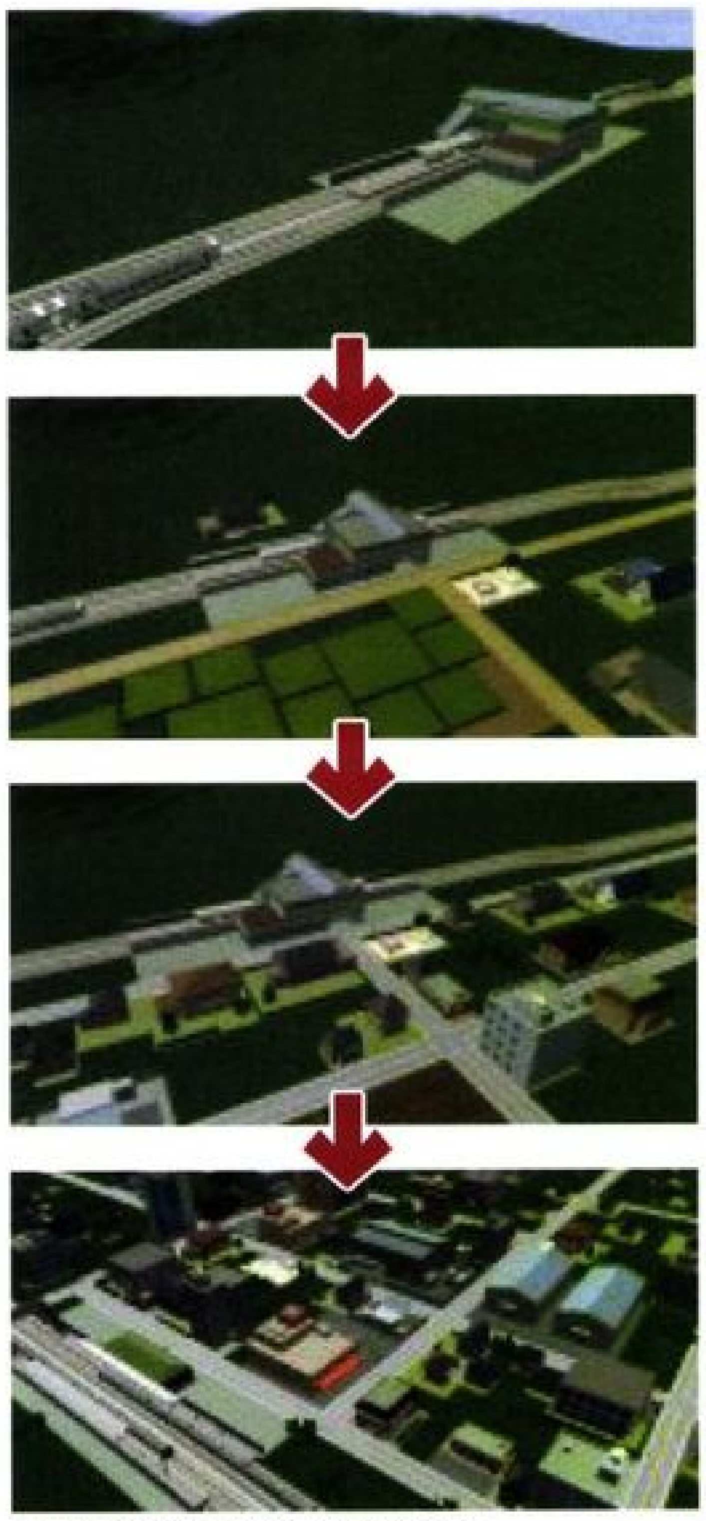
철도회사를 중심으로 자신의 도시를 개발해 나가는 것이 이 게임의 중점적인 목표이다. 게다가 리얼타임이기 때문에 자신이 게임을 즐기는 것인지 기차공장 공장장이 된 것인지 전혀 눈치채지 못하고 빠져든다고 한다. 그러나 곧 노곤함이 가중될 수도….



▲ ▶ 리얼타임이란 이런 것이다

■ 자신이 만든 도시를 탐색

A6에서는 카메라 앵글이 자유롭기 때문에 실제로 새로 건설된 도시의 자그마한 도로까지 걷는 듯한 느낌으로 탐색하는 것이 가능하다. 이놈들이 도시를 어느 모양으로 만들어놨는지 그 꼬락서니를 볼 수 있다. 따라서 점검이 가능하므로 자신이 어떤 유형의 도시로 유도할 것인지 확실한 도움을 준다.



▲ 도시발전의 유무는 발달된 이동 수단이 좌우한다

■ 게다가 완벽한 서비스

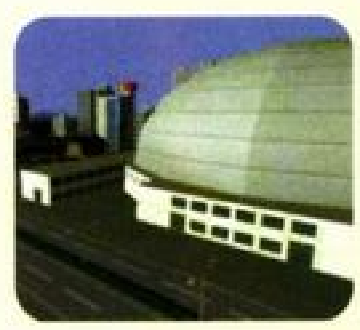
시점이 3D이다 보니 가끔은 열차가 시점변환을 하지 않으면 보이지 않는 사각의 지대로 들어갈 수도 있는 법. 이때는 주변의 건물들이 알아서 투명의 색으로 변화되어 열차를 볼 수 있게 해준다. 어떻게 보면 별 거 없지만 좋은 시스템인 것만은 부인할 수 없는 사실.

이모셔널 시티 시스템(ECS)

A6에서 가장 중요한 시스템이라고 할 수 있는 ECS는 A6의 게임 완성도를 한층 상승시켜주고 있다. ECS시스템은 도시를 건설하는 것에 있어서 열차 부분만 따로 담당하는 것이 아닌 자신이 전체적으로 도시의 발전을 관장하는 것이다. 무슨 뜻인지 모르겠다고? 감성적 도시 체계라는 것이다. 책꽂이에 사전은 폼으로 꽂아놨나?

상업지역

백화점이나 그밖에 대형 건물들이 들어서는 곳으로 인파가 많이 모이는 곳이다. 특히 스타디움 같은 대형 건물들도 세워진다.



주거지



주택들과 아파트들이 모이는 주거지역. 이곳은 생활에 관련된 학교나 병원같은 건물들을 세울 수 있다. 과연 자신의 집도 있을까?

공업지역

공업이 밀집된 지역으로 전작에 비해 비약적으로 발전되었다. 아마 게임 내에서 상당히 중요한 부분으로 변모할 것으로 보여지고 있다.





에구, 플스2로 나온댑니다

에버그레이스



제작사	프롬 소프트웨어
장르	RPG
발매일	봄 예정
발매가	미정

오랜만에 나온「에버그레이스」소식. 플스에서 플스2로 노선을 갈아타게 되었는데. 괜한 긁어부스럼이 되지 않을까 걱정부터 앞설지도 모르지만 그런 걱정은 전혀 할 필요가 없다. 지금까지 공개된 화면을 보면서 직접 눈으로 확인이 가능하다. 나무의 흔들림, 바람이 부는 것마저 표현한 섬세함, 시시각각 변화하는 명암처리 등. 그러나 사진만으로 모든 것을 해결할 수는 없는 일이지 않는가. 과연 에버그레이스는 어떤 시스템으로 무장되어있는지 함께 살펴보기로 하자. 플스1(?)에서 플스2로 무려 두 배로 상승했으니 여러분의 기쁨도 두배?!

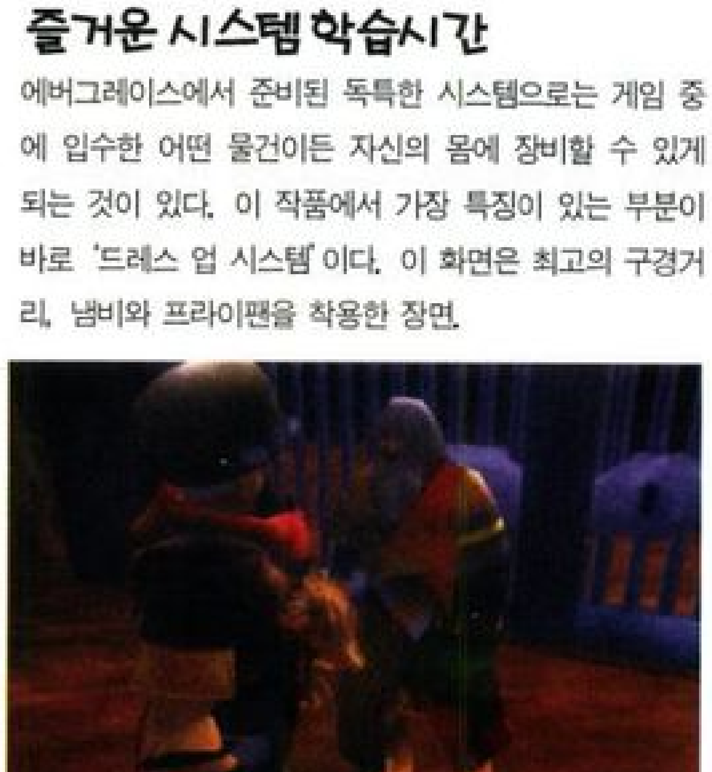
PS2의 초기를 장식할 RPG 에버그레이스. 이미 언더 그라운드 식의 분위기로 실력을 인정받고 있는 프롬 소프트웨어에서 만든다하니 기대치 증폭이다. 이번 달에는 과연 에버그레이스란 어떤 게임인가!! 그렇습니다. 그것을 알아보도록 합시다. 아는 것이 힘이니까요. 친구들과 말빨에서 밀리면 안되겠죠(설마, 정말로 그런 짓을…)?



▲ 바람에 날리는 의상과 머리카락(…을 가장한 데코레이션 토마토)을 주목하자

즐거운 시스템 학습시간

에버그레이스에서 준비된 독특한 시스템으로는 게임 중에 입수한 어떤 물건이든 자신의 몸에 장비할 수 있게 되는 것이 있다. 이 작품에서 가장 특징이 있는 부분이 바로 '드레스 업 시스템'이다. 이 화면은 최고의 구경거리, 냄비와 프라이팬을 착용한 장면.



▲ 개그하나?

장비화면을 보재

장비품은 모두 이 장비셀렉트 화면에서 사용해 볼 수 있다.「아머드 코어」를 오랫동안 만들어왔던 습관이 잘 보이는 부분으로 캐릭터의 머리끝부터 발끝까지 모두 하나하나 무기지정을 해줘야 한다. 그리고 이 부분이 좀 독특한데 일반적인 RPG는 아무 곳에서라도 장비를 교체하고 버렸지만, 에버그레이스는 세이브 포인트이외에 다른 곳에서는 변경이 불가능하다. 이 점을 주의하도록 하자.



▲ 고뇌하면 발전한다!



▼ 사르아미는 쑤시는 것을 좋아하나봐. '이'든, '뭐'든 …벌꿀이야



▲ 팔미라라는 결정을 무기에다 합성하면 캐릭터의 능력이 향상



▲ 쌈박질은 인간들의 영원한 화제

신 캐릭터 대거등장



사르아미

유테랄드의 집 근처에 살고 있던 상냥한 여성으로서 유테랄드의 누나같은 존재였다. 모레아의 암살부대가 유테랄드의 아버지를 노리고 처들어왔을 때 크레스트의 힘을 폭주시킨 유테랄드로 인해 소멸제국 류벤으로 날아가 버렸다. 그리고 쓰러져 있던 것을 우연히 시에나가 발견해서 도와준 것이다. 그러나 그 순간 시에나는 사르아미가 보는 앞에서 바그라게라의 수하에게 붙잡혀버린다. 지금 사르아미는 그녀를 구출하고 이 소멸제국에서 탈출하고 싶다고 생각하고 있다. 그리고 자신을 무시하고 시에나만을 보살폈다는 것에 더 분노한 것일 수도 있다는 후문도 들려온다(그냥 해본 소립니다).



비로호르고

바그라게라에 의해 끌려와 인비학(人秘學)연구소에 연행되는 소년. 연구원들의 눈에도 보이지 않는 곳에서 무언가 실험대상이 된 듯하다. 그러나 어떤 실험인지는 연구원 중 누구도 알지 못한다. 단, 바그라게라의 후한 대우와 평소 태도를 보면 무언가 중요한 실험을 받게 될 것이라는 것은 틀림없다. 지금은 그의 상태, 아니 그의 생사유무조차도 알 길이 없다.



바그라게라

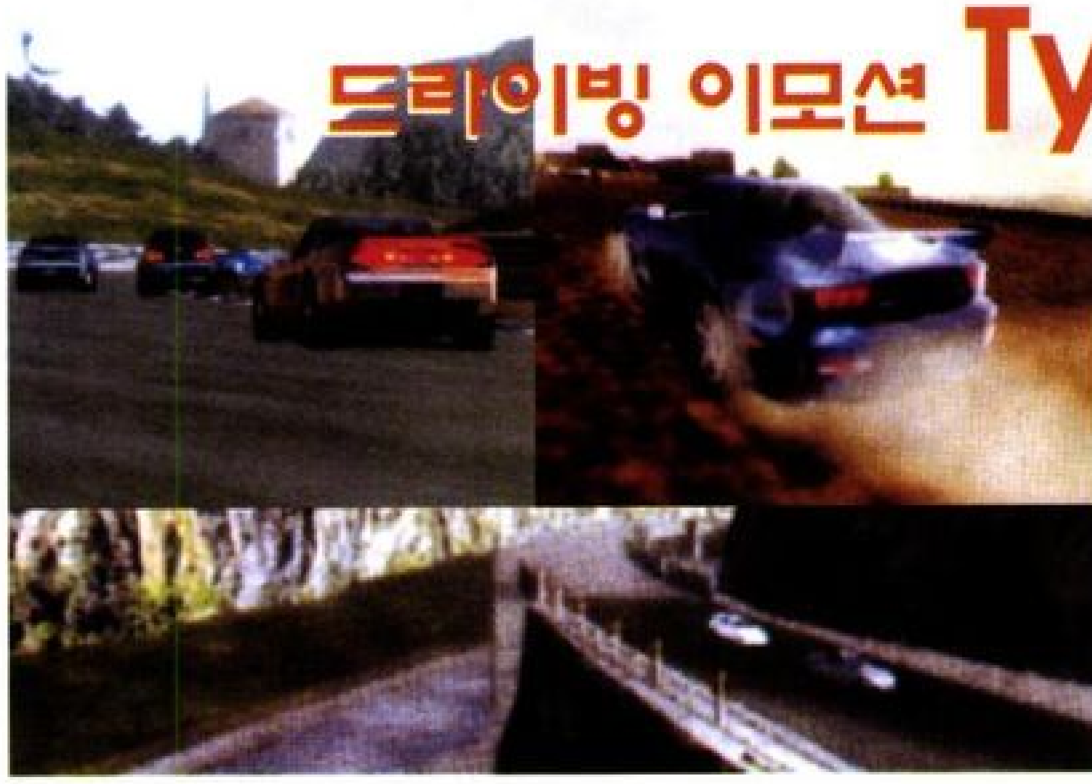
인비학의 창시자로서 인비학연구소의 소장을 역임하고 있다. 팔미라와 주술합성무구 팔미라 무구를 개발한 인물. 대대로 내려오는 류벤제국의 주술자 일족 중 생존자이며 높은 주술능력을 가지고 있다. 제국붕괴와 동시에 모습을 감추어 그의 동향을 아는 사람은 적다. 크레스트를 이용한 인공문장, 알크레스트의 개발연구를 위해 크레스트를 가진 시에나를 노린다.



제작사 스퀘어/이스케이프
장르 레이싱
발매일 봄 예정
발매가 미정

제 2차 레이싱겜. 분노하는 레이서들

드라이빙 이모션 Type - S (가칭)



스퀘어가 플스2로 발표한 첫 번째 게임. 게다가 뛰어난 영상미를 바탕으로 한 레이싱 게임에 도전했다. 「레이싱 라군」으로 레이싱 RPG의 최고봉임을 과시한 그들. 어두운 기억은 묻어버리고 이번에는 진정한 속도감과 리얼함으로 승부하려는 것인가? 플스2로 만들어지고 스퀘어에서 발매한다지만 사실상 게임 개발은 이스케이프에서 맡았다. 일단 그래픽은 문제가 없어 보이지만 과연 그 까다로운 드리프트 감각과 미세한 핸들링의 밸런스를 어떻게 조절할 것인지 벌써부터 걱정된다. 일단 한번 살펴보고 생각해 보도록 하자.

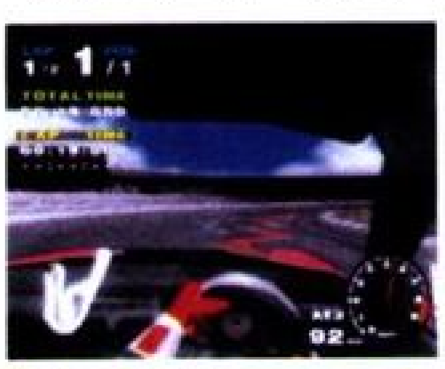
화려한 그래픽과 실시간으로 구현되는 배경화면을 보면 다른 레이싱 게임과 비교해도 손색이 없음을 알 수 있다. 하지만 게임 중의 세세한 점들이 어떻게 처리되어 있는지는 공개되지 않았고 그래픽과 게임의 모드들만 공개되었다. 레이싱 게임에서 중요하다면 중요하다 할 수 있는 그래픽의 화려함과 새로운 게임 모드에 대해서 살펴보자.



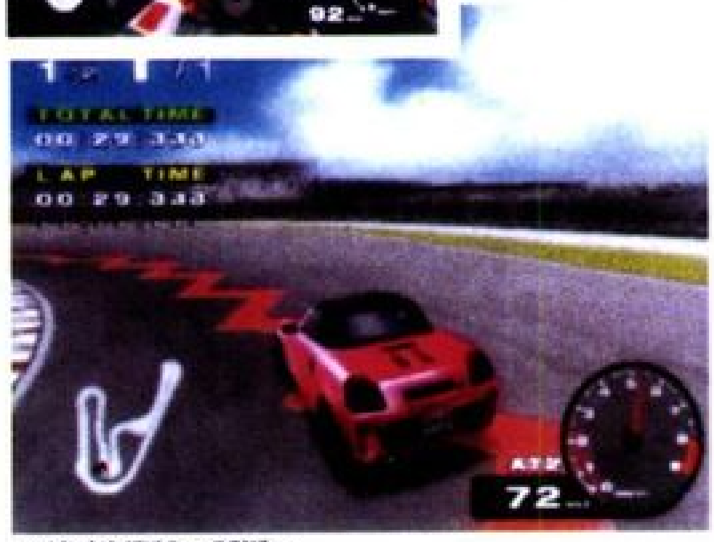
◀ 뛰어난 그래픽. 하지만 완벽하진 않다

레이싱 스쿨 모드

이것은 처음 게임을 플레이하는 사람이 좀 더 쉽게 즐길 수 있도록 해주는 모드이다. 코스 위에 가장 이상적인 드라이빙을 할 수 있도록 도와주는 라인이 표시되니 거기에 따라서 드라이빙을 배워두면 코스의 암기뿐만 아니라 훨씬 매끄러운 드라이빙이 가능해진다. 연습용 모드라고 해도 과언은 아니다. 요컨대 초장끗발이 중요하다.



◀ 조심조심



▲ 날 따라 해봐요~ 요렇게~

2인 대전 모드

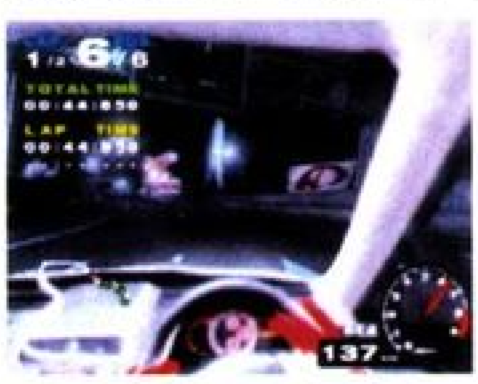
상하화면이 분리되는 방식의 2인 대전모드. 방식은 역시 보통의 레이싱 게임과 다를 바 없다. 하지만 역시 하드웨어가 뛰어난 탓인지 2인 대전시 느려지거나 하는 일은 없으니 염려할 필요는 없다. 4인은 힘들까? 통신대전은? 대답해 보란 말이다. 플스2!!



▲ 우정 다지기

독특한 시점

시점은 아웃룩도 있지만 1인칭 드라이버 시점도 있다. 물론 다른 게임에서도 찾을 수 있는 소재이긴 하지만 핸들링을 하는 드라이버의 손이 더욱 완벽하게 재현되어 있음을 알 수 있다.



◀ 왼쪽으로 가볼까?

시시해. 그냥 가야지~♪ ▼



역시 그렇다. 실명이다

게임 중에는 실존하는 차들이 많이 등장한다. 혼다, 미츠비시, 마츠다, 도요타, 스바루, 닛산 등등 여러 메이커들의 차종을 좀더 실감나게 사용할 수 있는 것이다. 등장하는 차들은 외형, 내형, 스팩 등 모두 충실하게 재현되었다. 실명은 이제 기본사양이 된 것인가?



NSX S zero



SKYLINE GT-R V-spec



MR-S S EDITION



LANCER GSR EVOLUTION



RX-7 TYPE RS



IMPREZA WRX typeR STi version Ⅵ



드디어, 드디어 찾아오셨군요

베이그랜트 스토리



■ 제작사	스퀘어
■ 장르	어드벤처
■ 발매일	2월 10일
■ 발매가	6,800엔

99년의 늦은 여름 제작발표가 난 이후로 많은 게이머들에게 기다림의 달콤쌉싸름한 맛을 보여준 「베이그랜트 스토리」의 발매가 코앞으로 다가왔다. 기본적인 시스템은 모두 알다시피 3D필드와 던전을 탐색하고 몬스터와 싸워가면서 수수께끼를 해결하는 어드벤처. 일단 새로 공개된 정보들을 보면서 며칠 후 자신의 플스에서 힘차게 회전할지도 모르는 이 CD 속에 어떤 내용이 들어 있을지 미리 앞당겨 살펴보자.

경험치라는 개념이 없다는 이유로 RPG가 아닌 어드벤처라고 우기는 스퀘어의 신작. 계속해서 쏟아지는 정보를 보아하니 상당한 홍보팀의 노력을 알 수 있다. 발매일도 결정되었고 하니 이번에 소개된 신 캐릭터와 시스템을 마지막으로 점검해 본다.

무기는 직접 만들어 사용한다지?

전에도 공개된 바와 같이, 베이그랜트 스토리에서는 자기 자신만의 무기를 제작하는 것이 가능하다. 무기는 크게 두 가지 부분, 즉 블레이드(날)와 그립(손잡이)으로 나뉘는데, 이 두 파츠를 자신의 취향대로 조합하여 무기를 제작할 수 있는 것이다. 각 파츠는 고유한 개성을 가지고 있어서, 블레이드에는 종족 혹은 속성에 따른 공격력의 특성치가 있고, 그립은 무기의 공격 형태(베기, 찌르기, 때리기) 자체를 결정한다. 게다가 마력이 깃들어 각종 특수효과를 갖고있는 비석(秘石)까지 더해지면, 자신이 손을 대는 무기 하나하나가 강한 개성을 지닌 오리지널 무기로 태어나게 된다. 자신이 상대해야 할 적에 맞추어 무기를 장비하고 다니면, 정말 무서울 것이 없지 않을까.

무기는 종류도 많다던데

베이그랜트 스토리에 등장하는 무기는 총 11종류. 각각의 무기는 기본적인 능력치의 차이가 있기 때문에, 자신의 전투 스타일에 맞추어 선택하는 것이 현명하다. 무기의 종류에 따른 기본 능력치는 아래와 같다

종류	사정거리	공격력	명중률	공격속도	실드
대거	1	1	5	5	O
소드	2	3	3	3	O
롱소드	3	4	2	2	X
스피어	4	3	2	2	X
액스	2	3	3	3	O
메이스	2	3	3	3	O
헤비액스	3	5	2	2	X
헤비메이스	3	5	2	2	X
스태프	1	1	4	3	O
크로스보우	5	1	3	2	X
권	1	1	3	4	O

무기에도 파라미터가 있다, 칭호도 있다

각각의 무기에는 DP(데미지 포인트 - Damage Point)와 PP(팬텀 포인트 - Phan om Poin)라는 파라미터가 있다. 이 두 파라미터는 일정하게 정해져 있는 것이 아니라, 전투가 계속되고 적을 얼마나 베었느냐에 따라 달라지는 파라미터이다. DP는 무구의 내구력을 나타내는 것으로, 사용할수록 수치가 줄어들며, 더불어 무구의 성능 또한 떨어지게 된다. 반대로, PP는 적을 벨 때마다 상승하는 수치로, PP에 비례적으로 공격력과 방어력이 상승하게 된다. 두 수치는 무기의 공격력과 방어력에 큰 영향을 주기 때문에, 이 두 수치를 높게 유지하는 것이 바람직한 무기의 사용법이 된다. 무기의 떨어진 DP는 팩토리에서 회복할 수 있는데, 이 때는 그 무기의 PP를 소모하게 된다. 또, DP를 회복해 주는 어빌리티도 존재



▲ DP와 PP가 보이는가?

신 캐릭터 대거등장

새로운 정보가 공개되면 가장 궁금해지는 것은 역시 캐릭터. 등장인물들이 어느 정도의 캐릭터성을 가지고 있느냐에 따라 게임의 맛이 상당이 달라지기 때문에 새로운 등장인물은 언제나 가장 눈길을 끄는 정보이다. 이번에는 아슈레이와 시드니, 캐로 이외에 새롭게 발표된 세 명의 캐릭터를 소개한다.



잔 로젠크란츠

공작령에서 레아몬데로 직행한 아슈레이를 서포트하기 위해 VKP가 파견한 또 한 사람의 리스크 브레이커. 극비리에 레아몬데에 관한 조사를 진행중이었기 때문에 아슈레이보다 시드니와 메렌캄프에 관한 지식이 풍부하다.



조슈아 발돌바

발돌바 공작이 만년에 얻은 아들로, 공작이 '혼'이라 부를 정도로 공작에게는 소중한 존재이다. 메렌캄프의 공작령 점령사건 때 인질이 되어 하당의 손에 의해 마도 레몬데이로 끌려갔다. 이 사건으로 인하여 공작과 메렌캄프의 관계는 완전히 결렬되었으며, 조슈아를 끌고 간 것은 공작 개인에 대한 견제책이라 보여진다.



존 하딩

시드니와 함께 공작령 점령사건을 지휘한 메르캄프의 주요인물. 시드니와의 관계는 상관과 부하의 관계라기보다는 전우 혹은 동지간의 관계이다. 공작령 점령사건 때 조슈아를 레몬데이로 끌고 간 남자. 시드니가 '타인의 마음을 읽는 능력'이 있는 것처럼, 하당은 '먼 곳에서 일어나는 일을 볼 수 있는 능력'이 있다.

PlayStation


▲ 무기의 칭호는 나이트리 웨폰

한다. 또한, 무기에 칭호라는 개념도 존재하는데, 자신의 손으로 직접 만들어 실전에서 사용하여 숙련도가 올라 성능을 충분히 발휘할 수 있게 되면 무기에 칭호가 붙는다. 하나의 무기를 계속해서 사용하여 완벽하게 익히면 그에 걸맞는 칭호가 매겨진다.

인생은 도박, 성장도 도박

베이그랜트 스토리는 RPG가 아니기 때문에, 경험치에 의한 성장이라는 개념이 없다. 따라서 주인공의 파라미터를 올리는 방법이 한정되어 있는데, 그 하나는 능력치 상승의 비약을 사용하는 것. 또 다른 하나는 중간보스 등 상급 몬스터를 쓰러뜨렸을 때 전과에 따라 얻게 되는 보너스다. 재미있는 것은, 이때 상승하는 파라미터의 종류와 상승치는 룰렛을 돌려 결정한다는 것이다. 그렇다고 해서 성장이 전적으로 운에 맡겨지는 것은 아니다. 적을 쓰러뜨렸을 때, 그 전투 내용에 따라 점수가 매겨지고, 점수에 따라 랭크가 결정되며, 파라미터의 성장치는 랭크에 영향을 받기 때문에, 결국 효율적으로 전투를 풀어나갈수록 빠른성장을 볼 수 있다는 것이다. 음, 합리적이야.



▲ 화면 아래쪽에 있는 룰렛을 돌려서



▲ 파라미터의 종류와 상승치를 결정한다

몰라서 못 쓰는 게 아니라 기억이 안 나는 거다

아슈레이의 봉인된 살인기의 하나. 그것이 바로 배틀 어빌리티로 크게 공격형의 체인 어빌리티와 방어형의 디펜스 어빌리티로 나뉘게 된다. 두 어빌리티는 쓰면 쓸수록 성장하고 새로운 어빌리티가 생기게 되는데, 재미있는 것은 새로운 어빌리티를 습득한다는 개념이 아니라, 봉인된 어빌리티를 하나씩 기억해 낸다는 개념이다. 즉, 게임 초반에 아무리 아슈레이가 지닌 어빌리티가 적어도, 몰라서 못 쓰는 게 아니라 기억이 안 나는 것일 뿐이다.

■공격형 - 체인 어빌리티

공격형의 배틀 어빌리티인 체인 어빌리티. 공격이 명중하는 순간 타이밍을 맞춰 다시 버튼을 누르는 것으로 몇 번이든 체인 공격을 할 수 있다.


▲ 17체인 중

…라고 하는 것은, 수행만 충분히 했다면 수백 Hit 콤보도 가능하다는 얘기인가. 최대 3종류까지 장비할 수 있어서, 통상공격+추가 데미지+마비+독 등으로, 한번의 공격으로 여러 가지 공격효과를 노릴 수 있다.

■ 방어형 - 디펜스 어빌리티

공격을 받는 순간 버튼을 누르면 데미지를 감소시키거나 혹은 공격자를 반격하는 것도 가능하다. 역시 타이밍 승부인 만큼, 경험과 수행이 중요하다.



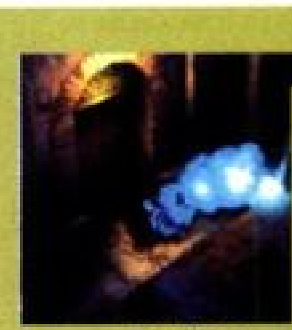
▲ 방어를 잘하면 Good!

예술을 파괴하라, Break Arts!

어떤 종류의 무기를 마스터하면 습득할 수 있는 종류별 고유기가 있는데, 이를 '브레이크 아츠'라 한다. 배틀 어빌리티가 대부분 추가공격 혹은 스테이터스 이상을 유발하는 보조적 성격의 기술임에 반해, 브레이크 아츠는 적을 일격에 쓰러뜨릴 수 있는 강력한 위력을 가진 일종의 필살기이다. 자신의 HP도 떨어뜨리기 때문에 남용할 수는 없지만, 적절한 타이밍에 진검승부할 수 있도록 수련해 두자.


▲ 스피어 타입의 브레이크 아츠, '어설트 스피어'


◀▲ 헤비 액스 타입의 브레이크 아츠, '파강비점'


▲ 크로스보우 타입의 브레이크 아츠, '목엽열산탄'


▲ 스워드 타입의 브레이크 아츠, '염화연무'

전설의 시대에서 소생된 '마법'

몬스터들이 사용하는 마법은 '글리모어'라는 주문서를 읽음으로서 아슈레이도 익힐 수 있다는 사실이 밝혀졌다. 어디서 찾아내냐고 물었는가? 한마디로 답해주겠다. 던전의 보물상자와 몬스터를 괴롭힘으로서 입수가 능한 것이다. 자, 몬스터를 더욱 철저히 괴롭힐 수 있는 건덕지가 생겼다.

■ 설지(회복계)


▲ 체력회복을 위해 태어났다. 힐!!


▲ 어디 상태가 안 좋으십니까? 그렇다면 써보세요. 언티도테!!

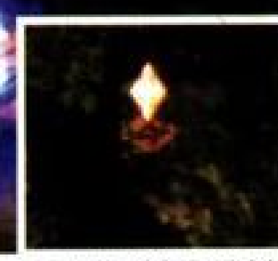
■ 워락(공격계)


▲ 구워드시면 더욱 맛있습니다. 파이어 볼!!

▲ 없애도 없애도 생겨나는 벌레, 버니시로 없게 없앨 수 있습니다

■ 소서리(보조계)


▲ 언제 어디서나 열쇠 복제를 위한 언락. 당신의 도둑인생, 바뀔 거예요


▲ 던전 트랩이 싫으십니까, 찾으세요. 마크

■ 인챈트(속성계)

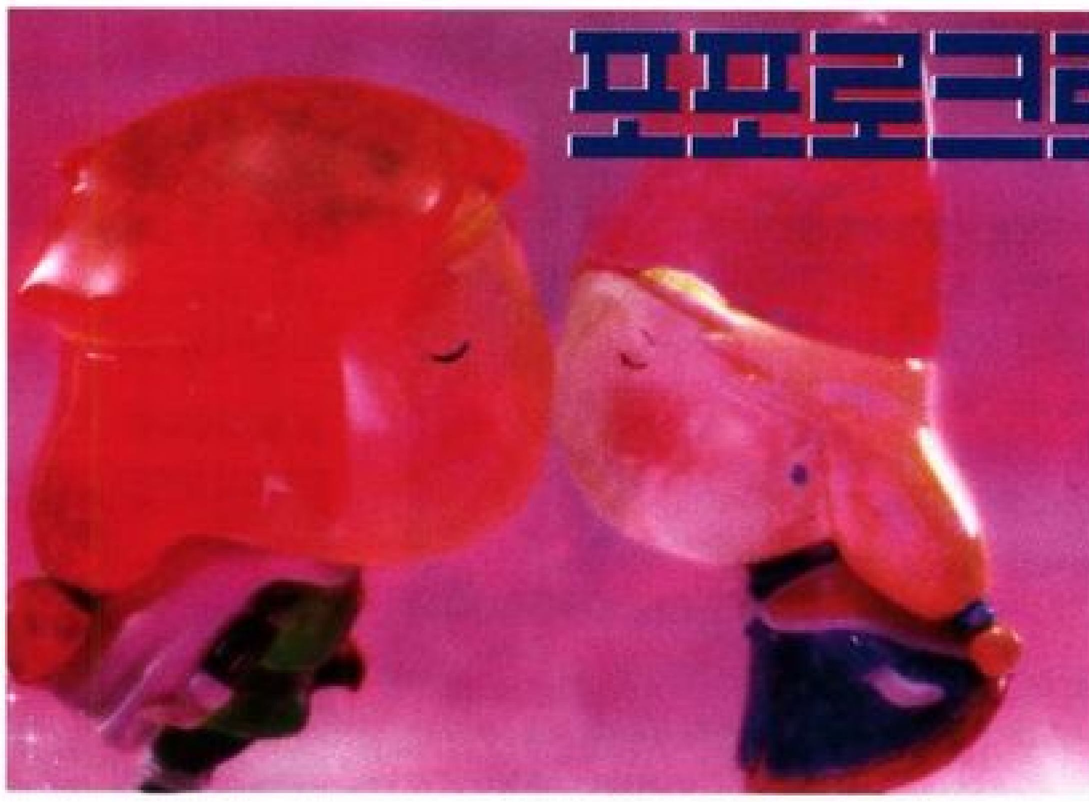

▲ 같아보자, 속성!!… 루프트가드



■ 제작사	SCEI
■ 장르	RPG
■ 발매일	1월 27일
■ 발매가	5,800엔

발매일 결정의 속보!! 게다가 이번 달!!!

포포로크로이스 이야기2



다시 발매일이 변경되었다. 발매일은 1월 27일…. 가격은 시디 3장에 5,800엔…. 어쩌면 이미 발매되어 있을 「포포로크로이스 이야기 2」의 최종 점검에 들어가자. 동화같은 게임성에 드라마 같은 내용 그리고 영화와 같은 연출…. 게다가 예약한 사람들에 대해서는 선착순으로 「눈물을 닦아요 손수건」을 준다고 한다. 간단히 말해 한·정·판…. 이란 말이다. 눈물을 흘리게 될(?) 클라이맥스 부분에서 이 손수건으로 눈물을 닦고 친구에게 자랑하자!

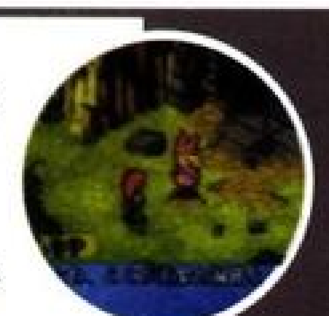
포포로2」의 이야기는 프롤로그를 제외한 전 5장으로 구성되어 있으며 각 장이 넘어갈수록 점차 진행되어 커다란 사건과 조우하게 된다. 마지막 5장까지 모두 클리어한 후 피에트로왕자를 기다리는 것은…? 포포로2에서는 나르시아와의 러브스토리가 준비되어 있다고 하니 나르시아의 팬들은 기대해도 좋을 듯….



서막 스토리를 공개

■ 프롤로그

12세의 생일을 맞은 그 날 피에트로 왕자는 왕위계승의 의식을 치르게 됩니다. 이것은 왕국에 대대로 전해지는 의식으로 정식으로 왕이 되기 위해서는 필수 불가결한 것. 피에트로는 나르시아의 안내로 시련의 장인 왕가의 동굴로 향하게 됩니다.



▲ 나르시아의 안내로 왕가의 동굴에 도착한 피에트로. 하지만 여기서부터는 혼자서 들어가야 한다

■ 제1장

번창하는 파셀라 마을을 돌연 습격한 드래곤. 보고를 받은 포포로크로이스 성에서는 급히 대책회의를 열게 되고, 피에트로가 직접조사에 나가게 됩니다. 과연 용은 인간의 적!? 그렇지 않으면 아군!?



▲ 대책 회의를 열게 되고…



▲ 동굴 안에서 용과의 조우! 피에트로의 옆에는 백기사의 모습도 보인다



▲ 그리고 용의 나라로 향하는 피에트로

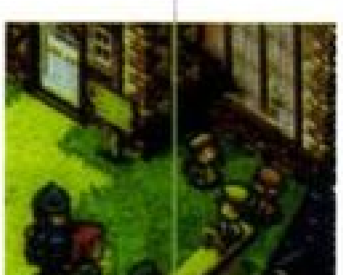
포포로2의 무대는…

모험의 기본무대가 되는 것은 전작과 같은 포포로크로이스. 그러나 그 외에도 새로운 나라들이 추가되어 모험의 세계를 더욱 즐겁게 해주고 있다. 각 나라의 개성적인 토지와 풍경, 마을사람들의 생활 습관은 필견! 물론 얻을 수 있는 아이템과 출연하는 몬스터도 특징적이다. 또한 포포로의 서비스 요소인 토산품 수집도 건재! 처음 가는 나라가 있다면 반드시 이 토산품을 사도록 하자. 게다가 전작의 데이터도 계승할 수 있다고 하니~. 컬렉터들은 고생 좀 해야 할 것이다.



▲ 토산품이다. 게다가 전작의 데이터까지 계승된다. 설마 이것 때문에 전작을 다시 해야되는 일은… 없겠지…?

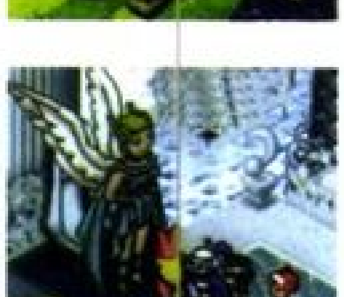
■ 포포로크로이스 왕국



피에트로의 아버지 파우로왕이 통치하는 나라. 포포로 시리즈를 해봤던 사람들에게는 낯설지 않은 풍경이다.

◀ 낯설지 않은 풍경…. 포포로크로이스의 모든 이야기는 여기서 시작된다

■ 인간 이외의 종족도!!



▲ 이곳은 신의 나라. 피에트로가 신의 나라에서 만나게 되는 것은?

이 세계에는 크게 인간과, 요정, 용, 신의 4종족이 존재하고 모두 독자적인 생활을 영위하고 있다. 피에트로 왕자는 이야기를 진행시켜가며 이 4종족의 나라를 모두 방문하게 된다.

■ 로마나 왕국

처음 등장하는 동쪽의 대국으로 음악과 춤을 특히 사랑하는 나라이다 보니 일상적인 생활 속에서 악기가 함께 하고 있다. 최근에는 파셀라 마을로 철도를 개통할 예정이었지만 철도마왕이라 자칭하는 인물이 성의 공주를 납치해 가는 사건이 발생하여 사람들을 불안하게 만들고 있다.



▲ 유괴되어 버린 로마나 왕국의 공주. 역시 왕자의 역할은 공주를 구하는 건가…



▲ 상당히 큰 마을! 왠지 여기서 헤맬 것 같은데…

■ 철도마왕시티

실버공주를 유괴한 「철도마왕」이 건설한 성새도시(城塞都市). 근처의 포레포레 마을에서 수많은 사람들이 납치되어 왔으며 강제적으로 노동을 시키고 있다는 소문이 돌고 있다. 그나저나 어딜봐도 전작의 가미가미 시티와 꼭 같은데~. 역시 이것은 가미가미왕의 음모인가~?



▲ 어딜봐도 전작의 그곳인데…

■ 태양의 나라

포포로크로이스의 동쪽 끝에 위치한 섬나라. 독자적인 문화가 발달해 있으며 마을과 주민들은 왠지 에도시대의 일본과 똑같은 생활을 하고 있다.



▲ 왠지 에도시대를 연상케 하는 마을이다



◀ 의외로 높은 인기를 얻고 있는 가미가미 마왕. 세간에서는 가미가미땅이라 부르는 인간들이 늘고 있는데…



▲ 로마나 왕국으로 향하던 도중 피에트로 일행의 호위를 해주게 되는 실력있는 무사!

수많은 이동수단들의 존재

포포로2에서는 게임의 무대가 방대해진 만큼 이것저것 탈것들이 많이 추가되었다. 로마나와 파셀라를 이어주는 최신 '철도열차'를 비롯하여, 용의 나라에 향하는 도중에 만날 수 있는 '비룡 길버드', 나르시아의 요청에 의해 피에트로 일행을 면셀 마을까지 보내주는 '대엄(大岩) 우라노스', 그리고 가미가미땅이 최신을 다해서 만든 고속 비행선 '가미가미 EX' 등… 수많은 이동수단이 존재하는 포포로2. 역시 이동수단이 늘어났다는 것은 스케일이 그만큼 커졌다는 말이겠지?



▲ 용도 타고…



▲ 돌도 타고…



▲ 남자의 로망은 이것!



제작사	남코
장르	RPG
발매일	미정
발매가	미정

기대되시죠?

카무라이 —神來—

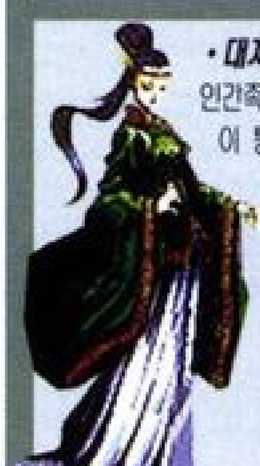


환상적인 신화세계를 무대로 등장하는 신분과 가치관이 다른 두 사람의 주인공. 쉽게말해 신과 인간이 활약하는 모습을 그린 RPG「카무라이」. 발매일은 아직까지 2000년 예정으로「테일즈 오브 판타지아」처럼 차세대기가 나와도 굳건히 버틸 수 있을지 남코의 저력이 내심 기대되고 있다. 왠색 RPG를 즐겨보지 못한 분들은 이것으로 경험을 늘려보신다면…?

카무라이에는 신족과 인간이 공존하고 있으며 신족은 엽(業), 염(焰), 지(智), 공(空), 명(命), 락(樂)의 6개 일족으로 나뉘어져 있고 각 일족의 정점에는 신왕이 군림하고 있다. 인간은 신족을 숭배하고 신족은 인간을 보호하고 나라를 통치하여 평화가 유지되고 있었으나 언제부터인가 인간을 가혹하게 다루는 신족이 나타나면서 두 종족간의 평화가 깨지기 시작한다.

카무라이를 존재케하는 6개의 나라

• 어둠의 나라
6개의 나라 중에서 유일하게 지배(또는 보호)하는 신왕이 없는 땅. 많은 인간족이 이 곳에 살고 있으며 주인공 카가토의 출신지이기도 하다.



• 대지의 나라
인간족을 신족의 지배아에서 독립시키려는 엽(業)의 신왕이 통치하는 나라. 엽의 일족으로서 주 역할은 농경(農耕)의 지도, 식물의 품종개량과 관개(灌漑)를 비롯한 토지의 관리 등 농업에 관계된 것.



• 삶의 나라
신족은 인간족을 지배해야 한다고 생각하고 있는 생명의 신왕이 통치하는 나라. 병의 치료와 의학의 지도, 가축의 품종개량의 그의 역할.



• 불의 나라
과거에는 불꽃의 신왕이 통치하고 있었지만 현재 그는 행방불명. 불꽃의 신왕은 인간을 적당히 관리해야 한다고 생각하고 있었으며 그의 역할은 화력을 제공하여 금속과 도구를 개발하는 것이다.



• 천공의 나라
자기중심적인 성격을 가진 하늘의 신왕이 통치하는 나라. 그는 인간족이란 신족을 받드는 가축과 같은 존재라고 생각하고 있다. 그의 주 역할은 기후를 관리하는 것.



• 빛의 나라
지난달에 소개가 나갔던 후시노미코(불사의 신자)의 아버지. 지혜의 신왕이 통치하는 나라. 불사의 사상과는 반대로 신왕은 인간족에게 호의적이다. 일족의 역할은 교육과 법률의 전승.

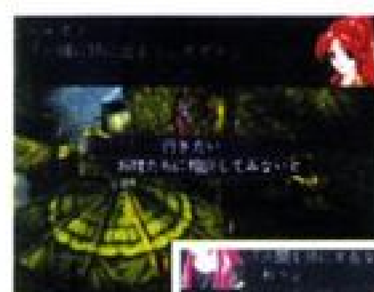


영지를 가지고있지 않은 樂의 신왕
영지와 일족을 가지고 있지 않고 방랑생활을 보내고 있다. 신왕으로서는 이색적인 존재로 다른 신왕들에게는 무시당하고 있다. 과거에는 문호의 전승, 신과 인간의 중계인 역할을 하고 있었지만 현재는 이렇다할 역할을 가지고 있지 않다.

이야기의 프롤로그와 시스템

■ 이벤트 발생의 기본은…

일반적으로 동료들은 필드상과 전투 중에는 주인공과 함께 있지만 일단 마을에 들어가면 제각기 흩어져 버린다. 이 경우 주인공은 혼자서 행동하게 되는데…. 여기저기 이동하면서 각 캐릭터에게 말을 걸면 이벤트가 발생하게 된다. 물론 동료를 찾아 말을 걸면 이벤트가 발생할 확률이 높아질지도….

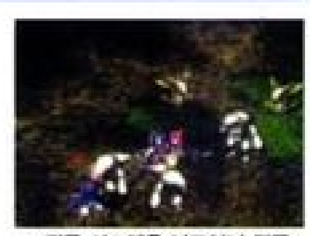




◀언제 어디 ▼서나 이벤트가 대기 중!

전투시스템

지난달에 이어 전투시스템에 대해 좀더 보강하자면「카무라이」에서는 각 캐릭터가 의지를 가지고 독자적인 판단으로 전장에서 활약하게 된다. 그들은 호감도와 신뢰도의 파라미터가 있고 주인공이 내리는 지시에 따라 그 수치가 변화한다. 물론 호감도와 신뢰도는 전투에 직접적으로 영향을 미친다고 한다.



▲ 전투 시스템은 남코이니 만큼 많은 기대를 모으고 있다

• 진형
진형의 지시는 분산공격 '산(散)'과 집중공격 '집(集)'의 두 종류가 있다. 상황에 맞게 선택해서 사용하는 것이 중요!

• 공수(攻守) 밸런스
선택할 수 있는 공수 밸런스는 5종류로 공수는 한쪽이 높으면 한쪽이 낮아지는 등…. 반비례 관계를 가지고 있다.

• 신위(神威) 발동으로 적을 일망타진



▲ 보기에는 화려해 보이는데…, 과연 어느 정도의 파워를 보여줄지…

신위는 신족이 인간을 보호하고 평화를 지키기 위해 사용하는, 마법과 같은 것으로 신족은 신기라는 특수한 힘을 소비하여 신위를 사용할 수 있다. 기본적으로 인간족은 신위를 사용할 수 없지만… 신기가 담겨있는 아이템을 장비하는 것으로 인간도 신위를 사용할 수 있게 된다. 신위는 6개의 계통(명(命), 지(地), 수(水), 화(火), 풍(風), 광(光))이 있고 신위를 발동했을 때에는 화려한 효과와 함께 놀라운 파워를 보여준다.



4번째라는 것은 그만큼 인기가 있다는 말이겠지?

브레스 오브 파이어 4



■ 제작사	캡콤
■ 장르	RPG
■ 발매일	미정
■ 발매가	미정

브레스 오브 파이어의 4번째 작품….
이번 달에는 서서히 전모가 밝혀지고 있는 세계의 정세와 새로운 4인의 캐릭터들이 얼굴을 들이밀었다. 정보는 열심히 공개되고 있지만 아직도 발매일은 미정…. 「3」의 경우는 호평과 혹평이 엇갈렸지만 결국은 엔딩곡을 듣기위해 플레이할 정도로 엔딩보컬이 좋았는데….
이번에도 엔딩보컬은 들어갈려나!? 그나저나 캡콤… 듀얼쇼크 버전과 디렉터즈 컷을 따로 발매하진 않겠지?

몇 세대에 걸쳐 내려온 동대륙과 서대륙 간의 전쟁 중 휴전이라는 일시적 종지부가 찍히고 1년이 지난 세계. 양대륙을 대표하는 동측연합과 포우제국은 전쟁에 의한 피폐(疲弊)에서 점차 회복하기 시작했다.

동대륙의 동측연합

강대한 포우제국에 대항하기 위해 만들어진 연합국. 루디아 왕가를 맹주로 하여 동대륙의 여러 독립국이 연합한 상태이다. 그러나 휴전 중인 현재 연합국의 결속은 느슨해지고 있는 듯 하다.



▲ 평화로워 보이는 동대륙…. 하지만 그 평화가 언제까지 갈지…





▲ 일러스트로 보기엔 마치 공중에 떠 있는 것처럼 보이는데…. 설마…?

서대륙의 포우 제국

서대륙 전토(全土)를 강대한 군사력으로 지배하는 포우제국. 옛날 포울황제가 서대륙 일대의 타국들을 종속시켜 통일국가를 건국했다. 하지만 그가 죽은 후 황제의 자리는 공석이 되어 버린 상태이다. 이후 초대황제의 가르침을 강의하는 교주에 의해 지배되고 있다는데. 휴전이 시작된 후 1년. 동, 서 양대륙에 용탐험을 위한 부대를 파견하려는 움직임을 보이기 시작했다.



▲ 동대륙과 마찬가지로 평화로워 보이는 농가



▲ 생활용수가 공급되는 수도교(水道橋). 여기는 물뜨러 온 건가…?

새로 등장한 캐릭터

이번에 새로 공개된 캐릭터는 포우제국(서대륙)의 초대황제 포울과 포울의 측근인 짐승 웅크. 그리고 제국군의 장군 요무공(公). 제국군의 중대장 라소 4인(인간이 아닌 것도 하나 껴 있지만…). 새로 등장한 캐릭터 모두가 포우제국의 관계자란 사실에도 주목!

요무공(公)



포우 제국군에 속해있는 장군 중에 한사람. 여러 종류의 마물을(게다가 흉악한) 소환하고 그것을 자유롭게 조종하는 마법을 사용할 수 있다. 군인으로써 직무에는 충실하고 받은 명령은 반드시 수행한다. 눈, 코, 입이 몰어있는 괴상한 녀석.

랏소





▲ 왠지 성질 더럽게 생겼군

유력한 귀족출신 엘리트로 포우제국군의 중대장을 맡고 있는 군인. 자신은 선택된 인간이라는 의식이 강하고 프라이드가 높은 나르시스트이기도 하다. 나중에 장군이 될 것이라는 소문이 돌고 있는데….

포울



포우제국의 시조인 초대황제. 파워풀한 힘으로 서대륙 전토의 통일을 이룬다. 그후 수백년 후에 부활할 것을 스스로 예언하고 죽는다.



▲ 이벤트 중 한장면으로 포울이 포위되어 있다

웅크



포울의 충실한 측근인 웅크. 사진으로 보다시피 인간은 아니고, 매끈한 얼굴을 가진 짐승이다.
자세한 능력에 대해서는 아직불명….



▲ 포울과 함께 있는 웅크. 포울에게는 충실한 측근이다



21세기는 버라이어티입니다



오! 바큔

■ 제작사	남코
■ 장르	건슈팅
■ 발매일	미정
■ 발매가	미정

「건블렛」, 「건발」 등, 남코의 버라이어티 슈팅 게임 시리즈의 최신작 「오! 바큔」이 아케이드에서 플스로 빨리도 이식된다. 비록 국내에서는 그 존재여부조차 확인하기 힘든 게임이었지만 일본에서는 어느 정도의 인기를 얻고있는 「오! 바큔」. 집에 건콘 있으시죠? 그럼 하나 장만해 두세요. 참고로 아날로그 컨트롤러에도 대응된답니다. 오바큔, 오바케, 오마케?

플레이어는 고스트들이 판을 치는 저택을 탐색하고 미니게임을 클리어해나가며 잡혀있던 고양이들을 구출해나가는 것이 목적. 날아다니는 고스트들을 쏘기도 하고 조건을 달성하기도 하는 데다 보스전마저도 준비되어 있는 무서운 게임. 이번에는 스토리도 준비되어 있어 스토리에 맞추어 게임을 전개하게 된다.



▲ 일반 컨트롤러로도 즐길 수 있지만 건콘이 있어야 진정한 재미를 느낄 수 있다

게임의 시스템

시스템은 정말 간단하다. 너무 간단하여 글로 다 서술할 수 없어 화면으로 설명하겠다.



▲ 아케이드판과 마찬가지로 연습, 중급, 상급의 3단계로 난이도가 준비되어 있다



▲ 고양이를 구출하기 위해 미니게임을 하나씩 클리어하자



▲ 미니게임을 선택하면 시작하기 전에 미니게임의 목적과 클리어 조건이 표시된다



▲ 화면하단에 표시되는 제한시간 내에 클리어 조건을 만족시키는 것이 목적!

3D이니 만큼 쓸만한 연출

그래픽이 3D로 그려져 있는 이 게임에서는 다양한 연출이 준비되어 있다. 실시간 3D로 그려진 고스트들이 공중을 리얼하게 부양하거나, 플레이어의 앞을 가로막는 등…. 3D를 이용한 다양하고도 쓸만한 연출이 잔뜩 기다린다~!!!



▲ 3D로 그려진 고스트들…. 그 움직임 또한 리얼하다

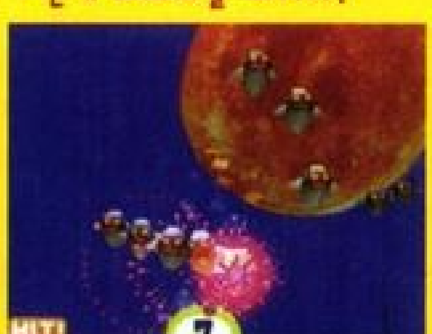


▲ 한 마리도 놓치지 않겠다!

이… 이것은… 미니게임 지옥!

아케이드판에서는 53종류의 미니게임이 준비되어 있었지만 플스로 이식되며 추가모드와 함께 미니게임이 더욱 추가된다고 한다. 미니게임으로 시작해서 미니게임으로 끝난다…. 이것이 버라이어티의 기본!

· 편대 고스트를 노려라!



▲ 하나…, 둘…, 셋…, 백만 스물 하나…, 백만 스물 둘…, 헉… 헉… 아직도!

편대를 짜고있는 고스트들을 총알 남용으로 규정 수를 격추시키는 미니게임!

· 고스트의 키스를 회피해라!



이 미니게임 역시 간단하다. 키스난무를 해오는 고스트의 입술을 20초간만 피하면 된다. 아니… 피한다기보다 버틴다는 표현이 더 어울리는 미니게임!

· 고스트 카를 파괴하라

고스트 카에게 111번의 공격을 가하는 미니게임. 일단은 연사하고 보자!



▲ 과연 111번을 모두 공격할 수 있을까요?

▲ 제한시간 내에 111번을 공격해야 한다. 정확한 조준보다는 혼을 부르는 연사가 필요!

· 미아가 된 고양이를 구해라

3D 미로를 빠져나가 고양이를 구해내는 미니 게임. 맵을 확인해가며 고스트를 쓰러뜨려 나가자!



▲ 고스트를 쓰러뜨리며 미로를 벗어나면 문제의 고양이가!?



■ 제작사 반프레스토

■ 장르 S·RPG

■ 발매일 2월 24일

■ 발매가 6,800엔(9,800엔한정판)

다가온다, 다가온다, 다가온다!!!

슈퍼 로봇대전 α



속속히 공개되는 새로운 정보들. 그리고 발매일이 점차 다가옴으로서 팬들의 기대도 상승하고 있다. 새롭게 추가된 멋진 전투화면을 보고 있으면 저절로 불타오를 수 있을 것만 같은 느낌이 든다. 알파라는 단어가 붙었으니 무엇이라도 틀려졌으면 틀려졌을 것이다. 수정된 부분 확인작업 개시!!

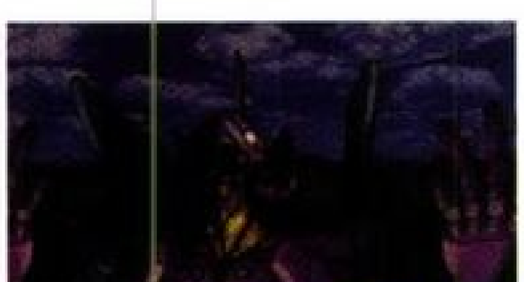
슈퍼 로봇대전 팬들이라면 기뻐해도 좋다. 이제는 진정으로 발매되는 것이다. 그런 의미에서 신정보를 대공개. 알파에서만 볼 수 있는 새로운 전투장면과 연출 그리고 포켓 스테이션과의 연동도 된다고 하니 미니게임도 함께 즐겨보도록 하자.

새로운 전투장면 추가요!

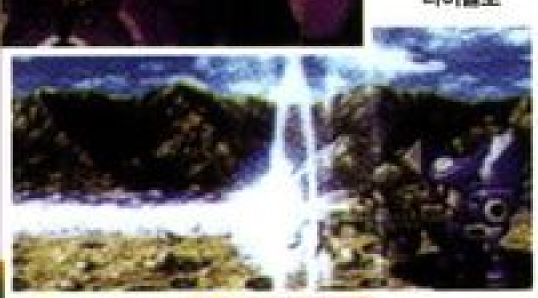
알파에서는 전투장면이 훨씬 볼륨있게 발전하였다. 로딩이 조금 염려되긴 하지만 「신 슈퍼 로봇대전」과 비교해볼 때, 게임의 퀄리티가 높기 때문에 감수할 수 있을 것 같은 부분이다. 인내는 쓰다. 하지만 그 결과는 너무도 달다.

■ 에반게리온 계

「디 엔드 오브 에반게리온」을 바탕으로 해서 에바에 탑승한 캐릭터들의 전투방식을 그대로 재현해 내고 있다. 초호기의 경우 에너지가 바닥나면 공포의 폭주모드로 돌변. 영호기는 냉정하게 스나이퍼 라이플로, 이호기는 AT필드를 이용해서 적들을 공격한다. 음…. 완전히 극장판을 인용했군.



◀ 폭주(暴走) 모드



▼ 침착하게 라이플로



◀ AT필드 어택, 아스카만 마음대로?

■ 건담 계

황당한 파워와 운동성을 가지고 있는 건담. 그 건담 중에서도 윙건담 시리즈가 등장한다. 그들의 사기에 가까운 조종술과 파워를 감상하도록 하자.

▶ 트윈 버스터 라이플



▼ 내가 심판한다



■ 슈퍼로봇 계

그래도 이들이 없다면 슈퍼로봇이라고 할 수 없다. 마징가, 겟타, 볼테스V, 라이덴 등등 무서운 파괴력을 자랑하는 이들은 원작에 사용되었던 화면을 사용해서 좀 더 리얼한 연출을 도모하였다. 얼마나 멋지게 레벨업 했는지 살펴보고 그 파워를 느껴보도록 하자.

마징가

'파이어 블라스트' 같은 궁극의 무기로 적들을 제압하는 마징가의 위용. 게임 내에서 언제나 필요한 존재. 명중률만 좀….



◀ 파이어 블라스트



▶ 공격

겟타

마징가와 더불어 막강함을 자랑하는 겟타. 마징가와 함께 잘 사용한다면 게임에서 무서울 것이 없다.



◀ 샤이닝 스파크 발동



▶ 스토너 선샤인

그리고 또…

그밖에도 좋은 무기들과 높은 공격력으로 게임진행을 돕는 로봇들. 그들도 역시 파워업했다. 처음으로 등장하는 건버스터. 무식한 파워를 자랑하는데 과연 이것이 야가미에 들어가나?

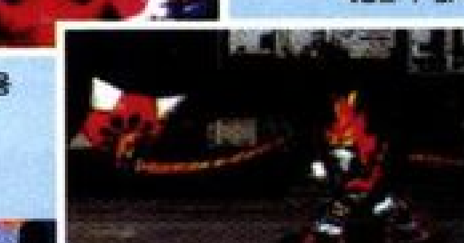


▲ 초전자 시리즈로 유명



▼ 컴배틀러 브이도 빠놓을 수 없지!

▲ 라이딘의 위용





▲ 역시 위압감. 원작대로라면 이거 하나로도 충분하지. 호밍 미사일…

PlayStation

PlayStation



■ 제작사	반다이
■ 장르	시뮬레이션
■ 발매일	2월 예정
■ 발매가	6,800엔

70년대라고 상상할 수 있는가?



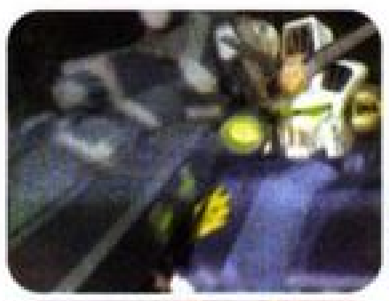
기동전사 건담 기렌의 야망 지온의 계보

하도 라인업이 많이 나가서 이제는 더 이상 공개할 것도 없겠지… 라고 생각했더니 또다시 새로운 정보가 등장하여 우리를 혼란에 빠트리고 있다. 증설된 유니트…. 새로운 커맨드…. 하지만 이것만으로는 CD2장이라고 아무도 납득할 수 없다! 괜히 2장이 아니다! 라는 것을 보여주기 위하여, SS의 「공략 지령편」을 뛰어넘기 위해서, PS에 기렌은 등장하는 것이다!

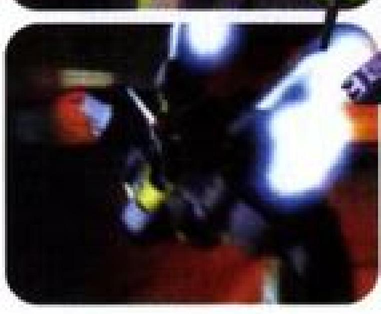
들어갈 것은 많고 지면은 없다. 남자라면 말이 필요없다. 빨리 아래를 보도록 하라! 만일 여자라면 밑을 보도록 하라…!

추가 애니메이션에는 건담 MK-2와 갈마 자비가!

이번에 새롭게 공개된 추가 애니메이션에는 건담 MK-2 프로토타입과 갈마 자비가 미국에서 살아남은 이후의 모습이 확인되었다. 건담 MK-2의 파일럿이 누구인가까지는 확실히 공개되지 않았지만 GP-02 탈취사건 때의 추격 MS로서 등장하는 것 같다. 또한 우주에서의 장면도 나타나는 것을 보면 게임 실전배치도 확실시 되는 듯 하다.







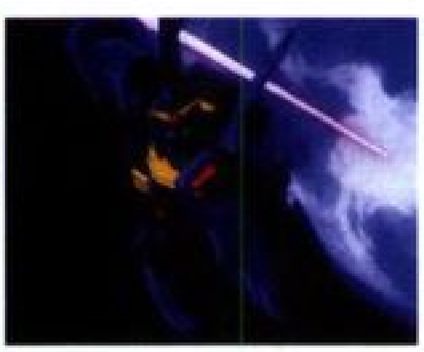


▲ 이런 녀석이었다. 실드가 약간 다르기는 하지만 MK-2임을 알 수 있다

◀ GP-02의 탈취, 추격하는 MS는 GP-01이라고 생각했지만…







우주를 날고 있는 MK-2, 그 능력은 다른 MS를 가볍게 상회하는 것이 틀림없을 듯

한편 갈마의 등장 역시 충격! 그는 새로운 세력 '신생 지온'의 총수로서 등장하는 것이다. 아마도 자신의 야망에 집착하는 기렌과 개인적인 욕망이 강한 키시리아에게 환멸을 느낀 듯. 적어도 그는 이 시대의 인물 중에는 가장 순수하기 때문에 그나마 선의의 세력이라는 생각도 드는데…. 어쨌든 그의 스토리 역시 기대되는 대목 중의 하나이다.











자신이 신생 지온을 세운다는 것을 발표하는 갈마. 건담에 등장하는 얼마 안되는 미청년의 박력이란 이런 것이다! 현재 갈마세력의 중심파일럿으로는 란바 랄, 도즐 자비, 신 마츠나가 등등이 확인되고 있다

이건 뭐냐? 제 2부!

지온의 계보에서는 일년전쟁 종식 이후의 스토리도 다루고 있다는 것이 판명되었다. 그 구체적인 내용은 1부, 즉 게임내용에 따라 달라지며 등장세력으로는 신생 지온, 네오지온, 티탄즈, 정통 지온이 등장한다. 하지만 이번에는 충격적인 인물의 사진이 확인되었다. 그리고 그 인물이 말하는 사람으로 미루어 보아 액시즈의 등장도 예견되는데…. 게다가 자미토프가 죽은 시점이라면 메일 슈트롬 작전이 멀지 않은 시점…. 혹시 그리프스 전쟁까지도 담고 있는 것은 아닌가!? 지온의 계보여!



▲ 이분은 틀림없는 람티어스 시로코님! 게다가 하만이라니!? 혹시 큐베레이와 디·오도 등장하는 것인가?



제작사	코나미
장르	음악게임
발매일	2월 10일
발매가	2,800엔

연인과 함께. 없는 자는 버튼 9개의 부담을 혼자 짊어지는 저주를



팝픈뮤직 3

아케이드에서는 여성층의 꾸준한 인기와 지지를 받고있는「팝픈뮤직」. 그 최신작「팝픈뮤직 3(이하 팝픈3)」가 플스에서는 어펜드 디스크로 발매된다. 전작의 주인공과 몇몇의 캐릭터만 그대로 존재하고 나머지 캐릭터들은 대폭 물갈이가 이루어져 물은 더욱 좋아졌다. 그밖에도 포켓스테이션도 대응되니 잔재미도 상당할 것이고 전용콘을 산 사람은 본전 뽑으니 기쁠 것이다. 자, 그럼 3번째 작품은 과연 얼마나 숙성되었는지 확인해볼까!

전작보다 확실히 파워업되어 돌아온 팝픈3. 어펜드 디스크로 발매되기 때문에 부담없이 즐겨볼 수 있다는 장점을 가지고 등장했는데(라고 했지만 해당사항… 없겠지?). 이번 작품은 이런저런 부분들이 좀더 보완되고 추가되었다. 이번 달에는 새롭게 바뀐 점을 중점적으로 살펴보기로 한다.



▲ 더욱 매력적인 캐릭터들

모두아는 모드 + α!!

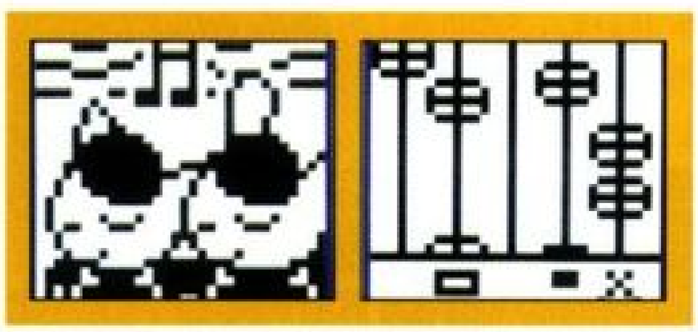
3에서는 전작과 마찬가지로 몇 개의 기본적인 모드가 준비되고 또 다른 획기적인 추가 모드들이 있을 것으로 보인다. 하지만 아직까지 어떤 모드가 숨겨져 있는지는 공개되지 않았다. 기본적으로 제공되는 모드는 자신이 좋아하는 곡을 마음대로 골라서 즐길 수 있는 프리 모드와 자신의 실력을 신장시킬 수 있는 트레이닝 모드가 준비되어 있다.



▲ 시대는 연습벌레를 원한다. 바퀴벌레는 슬리퍼로 때려주자

포켓스테이션 대응

전작에 이어서 포켓스테이션이 대응되어「어디라도 팝픈뮤직 Vol. 2」를 즐길 수 있다. 자신이 좋아하는 곡을 다운로드 받아서 어디서라도 즐길 수 있다니 정말 세상은 살맛 난다.



▲ 보이는가? 왠지 길거리에서 즐겁게 플레이하다 우주인 취급받지 않을까 걱정…



40곡 이상 수록!!!

플스용 팝픈3에서 즐길 수 있는 곡은 아케이드용 팝픈3에 비해 무려 13곡이 추가되었다. 이것은 결국 전작의 곡들과 숨겨진 곡들을 전부 합쳐 계산해 볼 때 총 48곡이 수록되어 있다는 의미이기도 하다. 과연 여러분들은 전곡을 마스터할 수 있겠습니까?

▶ 선택의 폭도 그만큼 넓어졌다



▲ 마음껏 즐겨할 수 있는 여유가 있다

새로운 캐릭터도 등장?

곡을 선택하면 상대역으로 많은 캐릭터들이 등장하는 것이 이 게임의 특징. 물론 이번 팝픈3에도 새롭게 등장하는 캐릭터들이 많이 있다. 곡과 함께 서비스로 보여주는 캐릭터들의 액션도 상당히 볼만하다. 중요 체크!!



▲ 신캐릭터 케이트

▲ 쮸쮸바 머리 린린

▲ 개구리님이 정갈이 가는 메구미(견주로… 그림군)

그리고 보니…

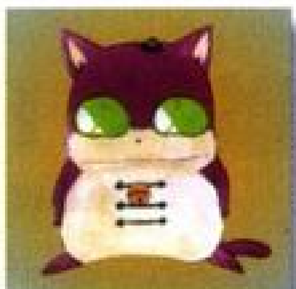


▲ 이런 즐거운 게임을 할 수 없다니… 흑흑

▲ 팝픈2는 필수다! 필수!

팝픈3는 어펜드 디스크이다. 그렇기 때문에 팝픈2의 디스크가 있어야만 돌아간다. 이점을 반드시 기억하도록 하자. 설마 플스가 고장이라서 돌아가지 않는다고 생각하면 그것은 큰 실수이다.

PlayStation



■ 제작사	아스키/레드 컴퍼니
■ 장르	RPG
■ 발매일	미정
■ 발매가	미정

'넓은 우물의 왕자'와 '높은 다리의 변함없이 이쁜 아이'



기동신선조(機動新選組) 솟아라, 검이여

이름부터 요상한 「기동신선조 - 솟아라, 검이여」. 처음 본 사람은 타카하시 루미코의 일러스트에 놀라고 두번 본 사람은 '레드 컴퍼드'의 히로이 오지가 참가한 작품이라는 것에 기뻐하다가 RPG모드에서 폴리곤을 사용한다는 것으로 좌절하게 된다. 배경도 「사쿠라 대전」과 비스무리한 것이 마음에 걸리는데. 그래도 그게 어딘가? 사쿠라 대전을 하고싶어도 새턴이 없어 못한 사람은 비스무리한 '솟아라, 검이여'로 슬펐던 마음을 달래자.

배경 스토리

이야기의 무대는 문명개화로 시끌벅적한 명치 15년의 교토. 그러나 새로운 흐름에 반감을 품은 사람들이 각지에서 난동을 일으키는 시끄러운 시대이기도 하다. 그런 교토의 치안을 지키기 위해 승해단(勝海丹)을 중심으로 설립된 치안유지 부대가 신선조인 것이다. 그리고 그 운영자금은 국비에 의해 이루어진다고 한다. 그러나 그 신선조란 부대는 사실 빚더미에 눌려있는 콩가루 부대라는데, 왜냐하면 전기같은 최신설비를 갖추고 주인공과 텐도우의 빚을 대신 갚아주었기 때문이다. 따라서 기본 진행은 지도에 표시된 사건을 해결해서 돈을 벌어야 한다는 얘기다. 약간 허무맹랑하고 괴상망측한 설정.

총 11명의 캐릭터 중 8명을 소개한다

유즈키 신타로



나이:17세, 신장:168cm, 체중:51kg, 혈액형:O형

이 게임의 주인공. 신선조에서 빚을 대신 갚아주었기 때문에 억지로 입대하게 되었다. 정의감은 높지만 우유부단한 성격. 원래는 자력으로 경제학을 배우고 있었는데 입대를 함으로서 잠시 휴학중. 검술은 꽤 강한 편이지만 싸우고 싶지 않을 때는 칼을 뽑지 않는다. 유생신음류(柳生新陰流)의 검술을 쓴다.

오키다 카오루



나이:15세, 신장:153cm, 체중:38kg 혈액형:AB형 생일:11월 20일, 스리사이즈:77, 55, 80

신선조 1번대 대장. 억센 성격이며 자기중심적이지만 어딘가 미워할 수 없는 구석이 있다. 검술은 이도류(二刀流)를 사용하며 음양도(陰陽道:일종의 마법)도 익히고 있다. 취미는 액세서리 모으기. 어릴 때 어머니가 음양도의 절에 맡겨서 신선도에 입대할 때까지는 음양술의 수행을 받았다.

콘도 유코



나이:17세, 신장:165cm, 체중:47kg, 혈액형:O형, 생일:5월 7일, 스리사이즈: 87, 59, 88

신선조의 리더(국장)이다. 칼 모으기가 취미이고 남자에게 약하다. 정의감과 사명감은 강하나 게으른 것이 흠. 어디 하나에 열중하면 주변에 아무 것도 보이지 않는 타입.

네코 마루



나이:300세, 성별:?, 신장:154cm, 체중:128kg, 스리사이즈:200, 200, 200

상하이에서 사카모토에게 도움을 받은 뒤 그와 행동을 함께하게 되는 수수께끼의 요괴. 사카모토와는 형제(오누이?)같은 관계라고 할 수 있다. 바나나를 먹으면 난폭해지며 권법을 사용한다. 그리고 인간과 같은 방식으로 식사를 하고 잠을 잔다는데, 게다가 요괴 주제에 유령을 싫어한다는 엽기성까지도 보여준다. 취미는 목욕.

히지가타 토시에



신선조의 참모(부장). 냉정하고 판단력이 우수하나 단독행동을 좋아한다. 취미는 독서. 심각한 파더 콤플렉스를 가지고 있으며 아버지 이외의 남성을 인정하지 않는다. 롱헤어의 가발을 뒤집어쓰고 있다.

나이:17세, 신장:167cm, 체중:45kg, 혈액형:A형, 생일:12월 10일, 스리사이즈: 85, 58, 85

사카모토 류노스케



사카모토 류마와 오류 사이에 태어난 사내아이. 새로운 것을 좋아해서 외국에 여행하는 일을 좋아한다. 중국의 상하이에서 사건을 일으키고 수배자가 되어 도망쳐 왔다. 천진난만한 낙천가이며 남에게 구속받는 것을 싫어하는 자유주의자.

나이:16세, 신장:148cm, 체중:40kg, 혈액형:B형, 생일:10월 18일

오료



신선조 장관이자 천국장 관리인이며 대원들의 어머니격 존재. 사카모토 류마의 아내로서 류노스케의 어머니. 태평스럽지만 포용력이 있다. 그리고 작전을 계획할 때는 확실하게 한다. 닥쳐오는 위기에서 일본을 지키기 위해 승해단의 협력을 받아 교토부경 기동경찰 별동대 신선조를 조직했다. 표면적으로는 교토의 방위가 목적인척 하고 있다.

나이:32세, 신장:165cm, 체중:48kg, 혈액형:B형, 생일:6월 6일, 스리사이즈:86, 60, 87

히라가 겐나이



신선조의 병기개발을 담당하는 24세의 청년. 온화한 성격으로 언제나 웃고 있다. 아무래도 오료에게 마음이 있는 듯한데. --안돼, 그러다간 늪에 빠지게 돼.



■ 제작사	반다이
■ 장르	S · RPG
■ 발매일	3월 예정
■ 발매가	6,800엔

뚱파리의 전설은 끝나지 않았다!!

성전사 단바인



자신이 직접 성전사가 되어 게임을 진행한다는 기본 설정을 가지고 있는 「성전사 단바인」. 뛰어난 전략성을 기반으로 진행되는 이 게임은 TV판 애니메이션을 기본으로 해서 만들어져 쇼우 자마와 드레이크 등등 등, 애니메에서 열연한 캐릭터들이 당연히 등장한다. 반다이에서 만든다니 기대반, 의심반. 독자님들 머리가 복잡하시죠? 윙키하고는 상관이 없답니다. 윙키는 성령기 라이××이드 땜에 바쁘대요. 칫.

플레이어가 직접 스토리의 중심인물로 진행할 수 있다는 특징이 매력적인 성전사 단바인. 물론 애니메이션을 기본으로 하여 만들어졌기 때문에 서브 캐릭터들의 중요성도 상당하지만 결국 모든 것을 결정하는 것은 자기 자신의 몫이다. 주목할 점은 바로 게임 자체가 워낙 주인공 중심적이라서 멀티스토리 시스템을 채용했다는 것. 그밖에도 여러 가지 오리지널 요소들을 첨가해 완성도 높은 작품이 될지도 모른다는 것을 예상하게 한다.



◀ 스토리는 여러 가지의 루트를 가지고 있다

시스템



▲ 머신을 개발하고



▲ 이벤트가 발생되면 스토리의 진행



▲ 전투 돌입



▲ 월드맵에서 목적지로 이동한 다음

이것이 성전사 단바인의 기본적인 흐름이라고 할 수 있다. 요즘 어느 게임에서나 보이는 파트 분리. 좋은 시스템은 답습될 수밖에 없다. 하지만 이렇게 답답할 정도로 비슷해서야…. 개성을 좀 발휘해라!! 제발!!

■ 전략 커맨드

게임의 기본화면이 되는 이 전략 커맨드는 기체를 관리하고 그 밖의 아이템 개발, 그리고 마지막으로 부대를 편성하게 된다. 또 이곳에서는 프리배틀을 언제라도 할 수 있으니 경험치가 모자란다고 생각된다면 마음껏 사용해도 무관하다.

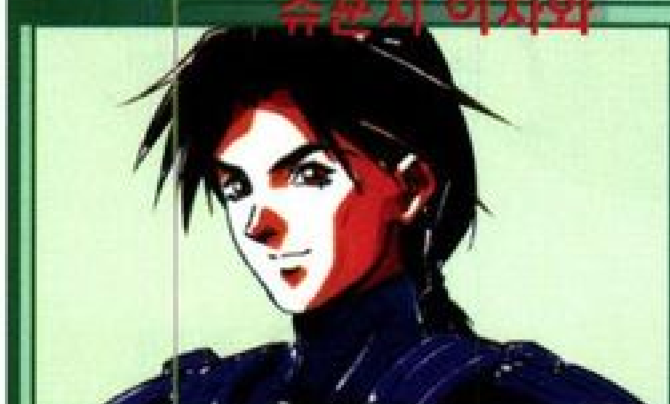


전략 커맨드 화면이다. 이곳에서 모든 것을 관장할 수 있다 ▶

CHARACTER 캐릭터 대공개

이야기는 쇼우보다도 먼저 소환된 슈운지 이자와가 등장하면서부터 시작된다. 여기서는 스토리에 중심이 되는 캐릭터들을 알아보자.

슈운지 이자와



19살의 일본인으로 검도가 뛰어난 청년. 검술수련 중 '바이스톰 웰'로 소환되어 '리' 왕국에서 빈대붙게 된다. 뛰어난 오라를 가지고 있는 지구인.

피나 에스티나



기억상실증에 걸려버린 요정. 슌지와는 이벤트를 통해서 만나게 된다.

잔 블라스



'리' 왕국에 소속된 경험많은 맹장. 리왕국의 장군으로 고드왕과 함께 최전선을 지키고 있다.

고드 토톨



현명하기로 소문난 리 왕국의 국왕. 최근 왕국에 잠입했던 '가로우 랜'에 의해 처자를 잃었다.

물론 다른 익숙한 놈들도 나온다



PlayStation

PlayStation



■ 제작사	코에이
■ 장르	어드벤처
■ 발매일	3월 예정
■ 발매가	미정

여성 게이머를 위한…. 그리고 위험한 남성을 위한…



아득한 시공속에서

「안젤리크」시리즈를 제작한 집단 '루비 파티'가 새로운 신작을 발표했다! 다른 세계로 소환된 히로인 '아카네'를 기다리는 운명은…. 그리고 미소년이 난무하는 세계…. 이것은 너저분한 연애시뮬레이션 따위가 아니다. 소녀의 로망이 가득한 순화풍 연애게임, 「아득한 시공 속에서」. 안젤리크 시리즈라면 일본에서는 상당한 지지층을 확보하고 있는 게임이지만…. 국내에서는 한정판도 남아돌았던 게임인데….
게임 좋아하고, 미소년을 좋아하고 일본어를 아는 국내의 여성 게이머는 과연 몇 명?

아카네는 호기심 왕성한 여고생. 어느 날, 다른 세계에 소환된 그녀는 자신이 그 세계를 지키는 용신의 신자라는 사실을 알게 된다. 게임의 목적은 이 세계 「경」에 만발하고 있는 원령을 퇴치하고 도시를 수호하는 사신의 결계를 푸는 것. 아카네는 전투경험이 전혀없는 평범한 고교생이긴 하지만 용신에게 선택받은 팔인의 남성 팔엽(八葉)에 홀린 나머지, 하나 꼬셔보려는 음흉한 생각을 가지고 그들과 함께 원령퇴치를 하게 된다. 그들과 함께 싸워나가는 사이 당연하게도 생겨나는 깊은 감정…. 공간을 넘어선 러브 로맨스라… 왠지 어디서 많이 보던 설정 같지 않은가…?

경(京)은 뭐 하는 곳인가?

분위기는 헤이안(平安)시대. 무사와 음양사가 날뛰는 곳으로서 현대와는 생판 다른 세계이다. 아카네가 살고 있던 곳과의 가장 뚜렷한 차이점은 귀신과 원령 등이 실존하고 사람들을 괴롭히고 있다는 것이다. 그들과의 전투는 아카네와 팔엽 중 3명의 파티를 구성하여 퇴치를 하게 되고 각 멤버는 오행의 속성을 가지고 있어 각각의 특징을 살린 배틀을 전개하게 된다. 물론 전투중의 회화로 호감도를 올리기도 하고 호감도가 올라간 캐릭터는 전투중에 히로인을 보호해 주기도 한다는 등…. 느끼한 연애적인 요소도 잔뜩 준비되어 있다. 다만 차이가 있다면 그 연애 대상이 남자라는 것….

게임은 이런 느낌으로 진행되는 건가…?



히로인과 기타 등등…

현무 / 청룡 / 백호 / 주작



모토미야 아카네
이 세계에 소환된 조금은 덜렁대는 평범한 여고생. 언제나 긍정적으로 생각하며 신자로서 사명을 다하려 노력한다.

나가이즈(天)- 승려 17세
황족(Ø)의 한사람이지만 후계자 경쟁에 말려들고 싶지 않아 불문에 들어선다. 성격도 세심하고 교양인이지만 아직 승려로서 수행중인 신분이라는 것이 마음에 걸린다.

미나모토 요리히사(天)- 무사 25세
무사단 두령의 아들. 융통성이 통하지 않는 꽉막힌 성격으로 자신에게 엄격하고 주인에게는 충성을 다한다. 무예전반이 특기!

후지와라 요우시(天)- 공무원 19세
사물을 신중히 생각하고 그 상황에 가장 적절한 결론을 이끌어내어 부하들에게 신뢰를 얻고있다.
항상 웃음을 띄우고 있으며 자신의 페이스가 붕괴되지 않는 묘한 인물.

이노리(天)- 대장장이 견습생 15세
아카네의 친구로 이쪽 세계에서 살고 있는 인물. 요리가 특기로 이전에는 아카네에게 기초 학문을 가르치기도 하였다.



후지히메
후지히메는 신자를 모시는 '별의 일족'의 자손으로 확실한 성격을 가지고 있다.

아베 타이묘우(地)- 음양사 21세
음양사 아베 세묘우 최후의 제자. 언제나 냉정한 성격을 잃지 않으며 감정의 기복이 적다. 쓸데없는 행동과 말은 일절하지 않으며 냉정한 말투로 상대에게 혐오감을 살 수도 있는 타입.

모리무라 텐신(地)- 고교생 17세
이쪽세계에 살고 있던 아카네의 친구로 뒤끝 없는 성격 탓에 어떤 일도 뒤로 미루지 않는다. 싸움에는 한번도 져 본 적이 없는 싸움꾼으로 현재 행방불명된 동생을 계속 찾고있다.

타치바나 유가(地)- 귀족 31세
겉보기에는 단순히 뺀질뺀질한 바람둥이로 보이지만 사실 그렇다. 그러나 무술에도 조예가 깊다는 설정. 성격은 얼굴만 봐도 알겠지만 조금 문제가 있어, 남자들에게는 낮은 호감도를 보이지만 그에게 넘어간 여자는 헤아릴 수가 없을 정도.

나가야마 시봉(地)- 중학생 14세
지기 싫어하는 성격으로 한번 마음을 먹으면 그쪽으로만 밀어붙여서 일을 그르치기도 하는 단순한 성격. 하지만 남을 잘 챙겨주는 성격은 니지노 사키와 비슷해 어린애들에게는 사랑받고 있다. 여성들에게도 로리바람이 부는가?



이것까지 울궈먹습니까?

트리펠즈 마법학원



제작사	아스키
장르	시뮬레이션
발매일	3월 30일
발매가	5,800엔

일본에서는 높은 지지층을 확보하고 있는 연애 시뮬레이션 게임, 「에베루즈 시리즈」의 새로운 시리즈가 발매된다. 무대가 되는 것은 에베루즈 시리즈로 익숙해진 트리펠즈 마법학원 초등부. 플레이어는 라이벌과 각 캐릭터의 사랑을 쟁취하기 위해 미니게임으로 대전하는 것이다.

발렌타인 데이에 라이벌보다 더 많은 초코를 받는 것이 당신의 목표!!

이 게임은 전부 4개의 스테이지로 구성되어 있다. 각 스테이지에서는 스키장과 여름해변 등을 무대로 각각 2일간을 보내게 되는 것이다. 그 하루동안은 다양한 이벤트로 친밀도를 높여 가는 '모두 함께 놀이' 시간과 '식사시간' 등으로 이루어져 있다. 각각의 기회로 맘에 드는 캐릭터와의 호감도를 높여가자.

최초의 스테이지는 스키장

최초의 스테이지는 스키장이며 여자 캐릭터에게 더 많은 호감도를 얻기 위해서 그 캐릭터의 성격을 파악하는 것이 중요하다.

모두 함께 노는 시간

각 스테이지에는 2일간 총 6번을 놀 수 있는 시간이 설정되어 있다. 화면에 표시된 놀이 중 하나를 선택한다. 만일 자신이 선택한 놀이가 상대 캐릭터의 마음에 드는 것이라면 그 캐릭터는 놀이에 동참해 주게 된다.



▲ 캐릭터를 선택하고



▲ 뭐하고 놀 것인지를 선택한다



▲ 즐거운 이벤트가 가득!

점심 시간

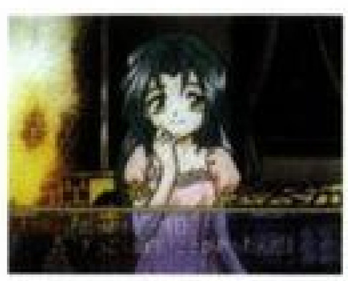


▲ 자신의 테이블에 보다 많은 여자를 앉히기 위한 진검승부닷

점심 시간에도 각 캐릭터를 둘러싸고 라이벌과의 접전이 벌어진다. 우선 자신이 앉아 있는 테이블에 라이벌보다 많은 캐릭터를 앉히기 위해 버튼연타로 승부하는 것이다. 그리고 즐거운 이야기를 나누어가면서 식사! 라이벌의 테이블보다 즐겁게 식사를 하는 것이 중요.

취침 전 시간

취침에 들어가기 전 잠시의 여유. 각 캐릭터의 방에 놀러가는 것이 가능하다. 맘에 드는 캐릭터의 귀여운 잠옷 차림을 볼 수 있는 기회. 그리고 둘이서 즐거운 회화. 만일 아이템을 가지고 있다면 선물을 할 수도 있다.



▲ 잠옷 차림의 그녀를 만날 수 있다



▲ 하루가 끝나면 라이벌과 자신 중 어느 쪽에 호감도가 높은지 결과가 표시된다



캐릭터 소개







PlayStation



■ 제작사 네트비렛지
■ 장르 어드벤처
■ 발매일 3월 30일
■ 발매가 6,800엔 (한정판 9,800엔)

버스트 에러의 명성은 이어질 것인가…?



이브 제로

국내에서도 더 이상 무시할 수 없을 정도의 인지도를 가지고 있는 시즈웨어의 대표작 이브 시리즈의 4번째 작품이 플스로 등장한다… 는 사실은 이미 3달 전에 공개되었다. 이브 시리즈답게 시디 3장이라는 대용량과 건재한 멀티 사이드 시스템. 그리고 가정용 게임이라는 특성에 맞추어 코지로의 성우는 코야스 타케히토, 마리나의 성우는 미츠이시 코토노로, 두 메이저급 성우가 각 주인공의 목소리를 담당하여 기대도를 상승시키고 있다.

발매일의 결정과 함께 점차 밝혀지고 있는 새로운 사실들. 어디까지가 진실이고 어디까지가 거짓인가…. 이브 제로의 끝에 존재하는 것은 또 하나의 결말. 그리고 그것이 진실….

이브 제로 이전의 이야기



◀ 엽기 살인사건의 범인을 체포할 당시 유괴되어 있던 소녀. 마리나가 일시적으로 보호하게 된다

■ 토아 노배르티스

아래 사진을 보면 알 수 있듯이 야요이와 코지로의 과거 사진이 공개되었다. 단순한 이벤트 중 하나인지 스토리와 중요한 연관성을 가지고 있는 것인지는 아직 밝혀지지 않았지만…. 제로란 타이틀을 달고 나오는 만큼 캐릭터의 과거에 대한 이야기가 등장할 가능성도 기대할 수 있게 되었다.

이게 야요이의 고등학교 쯤의 사진… ▶



코지로의 과거도 밝혀지는 건가…? ▼





▲ 코지로에게 말을 걸고 있는 저 남자는…. 야요이의 아버지인 절정의 제비 카츠라기 겐자부로

마리나편 스토리

엽기 살인사건. 하지만 그 사건을 살인과가 아닌 마리아가 소속되어 있는 공안부에서 처리하게 된다. 반신반의하면서도 사건을 담당하기로 한 마리나. 범인의 정체가 밝혀지지 않은 채 계속되는 엽기 살인사건. 사건은 그렇게 심각성을 더해가고 어느덧 마리나는 범인의 함정에 조금씩 빠져들고 있다는 것을 느끼게 된다. 범인의 목적은 도대체 무엇인지…. 마리나는 계속되는 비극의 종지부를 찍을 수 있을 것인가…?



토아에게 찝쩍거리는 로리콘에게 일격! ▶

의문의 인물에게 습격당한 토아는 의식을 잃고 쓰러진다. 이 사건을 계기로 마리나와 토아는 함께 행동하게 된다 ▼





◀ 코지로의 애인이자 마리나의 친구인 야요이. 이렇게 코지로와 마리나의 사이를 이어주는 건가…?

무언가 실마리를 잡은 건가? ▼



코지로편 스토리

가출소년을 찾아 달라는 의뢰인. 하지만 세상일은 그렇게 간단하지 않았다. 아버지의 손에서 벗어나려는 소년. 그리고 그 소년을 필사적으로 돌아오게 하려는 아버지. 덤으로 제 3의 인물들. 간단한 사건이라 생각했지만 어느 순간 코지로는 더 이상 감당할 수 없는 깊은 사건에 연관되어 있었다. 그리고….

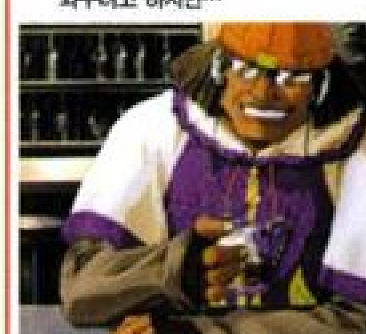
■ 사카키바라 신



▲ 문제의 가출 소년 신. 신은 코지로를 동경하여 그를 도와주려고 하지만…



▲ 코지로와 야요이 앞으로 도착한 한 통의 E-MAIL. 이로서 사건은 더욱 복잡해지기만 하고…



▲ 돈만 지불하면 어떠한 정보도 얻어다 주는 그렌. 버스트 에러에 이어 이번 작품에서도 그 모습을 드러내었다

의문의 미소녀. 말 그대로 정체불명 ▼

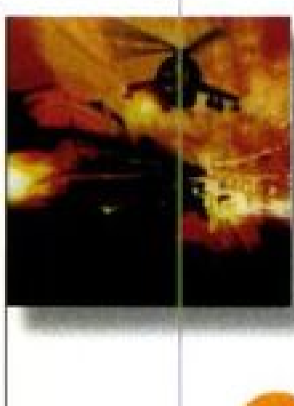




▲ 이놈은 아카네가 가져다 준 사진에 찍혀 있던…. 가출소년에 대한 정보를 얻을 수 있을까?

여기저기서 열심히 정보를 캐고는 있지만 별다른 정보는 없는 듯… ▶





제작사	SCEI
장르	어드벤처
발매일	1월 27일
발매가	5,800엔

이제는 막빠지다!

체이스 더 익스프레스



매달 공개되는 정보에 할 말이 없다. 여러 가지 정보들이 계속해서 공개되고 있다는 뜻이다. 게임의 전반적인 흐름과 그 흐름에 연계되는 여러 사건들의 전모가 서서히 밝혀지기 시작하는데…. 그렇다면 독자들을 위해 그냥 지나칠 수 없다. 지난달에 이어 이번 달에는 보스급 테러리스트들과 미니 게임에 관련된 내용에 대해서 알아보기로 하자.
어쩌면 이미 구한 독자도…

폭주하는 열차에 잠입한지도 이제는 오래되었다. 점점 엄습해오는 적들의 압박과 시간의 제한 속에서 주인공 '잭'을 통해 상황을 역전시켜야 한다. 그러기 위해서라면 적 보스에 대해서도 많이 알아두는 것이 좋은데…. 자, 이번 달에는 보스급 캐릭터와 미니게임에 대한 정보로 가득하다. 그럼 열차를 세우고 인질들을 구출하러 가보기로 하자.

미니게임으로 진행하자!

「체이스 더 익스프레스」에는 게임의 진행에 엄청난 영향을 주는 미니게임들이 존재한다. 물론 실패하면 뼈아픈 고통이 있지만 미니게임의 재미도 무시할 수 없다.

■ 폭탄을 해체하라!

테러리스트들이 설치해 놓은 폭탄, 핵일지도 모르는 불안감 속에서 한치의 오차도 용납하지 않는 동작을 필요로 한다.


▲ 조심조심

정해진 시간 내에 완벽한 조작으로 폭탄을 해체하는 것이 목적이다. 기폭장치에 연결된 선을 제거해야 되지만 찾기는 쉽지 않다. 그렇다고 힌트가 없는 것은 아니니 그리 심각하게 걱정할 필요는 없다.

■ 열차를 옮겨 타라!!!

안드레이를 쫓아가다 보면 블루 하베스트호에서 잠시 열차를 바꿔 타야하는 이벤트가 있다. 하지만 절대 쉽다고는 할 수 없다. 열차와의 스피드를 조절하고 거리를 계산해야만 완벽하고 안전하게 옮겨 탈 수 있는 것이다. 반드시 성공해서 블루 하베스트호로 이동하도록 하자.


▲ 속도 조심


▲ 간격도 확인

■ 적의 전투 헬기를 제거하자

8호 열차로 이동하면 기관총을 사용할 수 있게 된다. 그곳에서 적의 헬기를 제거해야하는 이벤트가 있다. 안전을 위해서라면 반드시 제거해야되는 헬기. 기관총에 붙어 있는 레이더와 심오한 조작으로 적의 헬기를 제거하도록 하자. 물론 제한시간도 존재하고 탄수의 제한도 있다. 얼마나 많은 헬기를 처리할 수 있는지 시도해보고 노력도 해보자.


▲ 정조준이 중요


◀ 아악! 탄 수가 줄고 있다! 대 펀치

새로운 동료 확인

크리스티나, 메이슨에 이어서 새로운 동료가 확인되었다. 그의 이름은 빌리, 통신병(레이더)으로서 이 열차에 잠입하는데, 미사일의 발사저지는 물론 기계에 관한 지식은 잭에게 큰 조력이 될 것이다. 운이 좋은 남자라고 스스로 말하고 있는데… 운도 실력이다. 신데렐라도 엄청난 고통을 겪고서 왕자비가 된다. 신데렐라 콤플렉스 따위는 가질 필요도, 가질 수도 없다. … 왜 이런 소릴 하고있지.

보리스의 심복들

보리스의 부하들로 이루어진 '묵시록의 기사단'. 그리고 그 중 심적인 역할을 맡고 있는 보스들. 보통 졸개들과는 비교조차 할 수 없을 만큼의 뛰어난 전투력과 행동력을 가지고 있다. 각 보스들마다 개성적인 전법으로 공격을 해오기 때문에 이 점을 특히 주의해야 한다. 앞으로 만날 날도 얼마 남지 않았으니 가볍게 통성명을 하는 것도 나쁘지 않을 것이다.



'브랑카'라는 명칭을 지니고 있는 그는 상당히 공포스러운 전투 스타일을 가지고 있다. 특히 그는 KGB에 소속된 적도 있는 최고의 저격수. 지금은 최고의 암살자로 불려지고 있다.



동료에게조차 여유를 보이지 않을 정도로 냉철한 성격의 빈센트. 그는 폭탄 전문가이다. 원거리와 근거리에서 폭탄을 사용하는 방법을 전부 터득하고 있는 한마디로 폭탄 박사다. 박사!!


▶ 봄·버·맨~



현재 보리스의 보디가드를 맡고 있는 니키타. 그는 폭력적인 성격의 소유자로서 양손에 무서운 레일건을 착용하고 있다. 게다가 승부에 집착이 강해 비겁한 짓을 서슴지 않는다.


▲ 이… 이것은? 퀘, 퀘이크?

Coming Soon!!

PS

액션



록맨대시 2

■캡콤 ■봄 발매예정 ■가격 미정

괴상망측한 폴리곤 덩어리로 많은 록맨 팬들을 실망시켰던 록맨대시. 약간은 나아진 폴리곤 그래픽과 「에피소드2 '거대한 유산'」이라는 부제를 달고 새삼스레 우리 앞에 돌아왔다. 록맨도 폴리곤으로 비비면 이렇게 망가질 수 있다. 캡콤에 스파이가 침입해서 게임을 만들었다 등등 여러 소문이 무성했던 전작을 그대로 계승해낼 수 것인가? 하지만 사실 록맨이라는 이름값과 기대치를 빼놓고 보면 상당히 재미를 줄 수 있을지도 모른다. 할만한 액션이 없어서 미소녀를 열심히 꼬시고 있는 그대여, 록맨으로 타올라라!!



와일드 로이드 9

■SCEI ■2월 10일 ■5,800엔

전설의 무기 'E- ARM'을 찾아라! 굉장히 뻔하고도 가벼운 느낌의 액션게임이 찾아왔다(솔직히 그냥 쫓아버리고 싶다). 하지만 가뜩이나 부족한 액션게임을 무시할 순 없는 일. 게다가 바다 건너 서양사람들에게는 무려 50만개가 넘게 팔린 대형게임이다(아니, 아니, 인구가 몇인데…). 어쨌든 전체적인 분위기는 폴리곤을 이용한 사이드뷰의 액션으로 진행하지만 중간중간에 미니게임이 준비되어 있어 또 다른 재미를 줄 수도 있을 듯 싶다. 은하계를 지키는 우리의 주인공 벡스는 섹시가이에다가 플레이보이(…)라고 한다. 그들의 감각은 정말… 엉덩이를 차버리고 싶을 정도. 뭐, 재미만 있으면 그만이니까.

시뮬레이션



엠블렘 사가

■아스키 ■발매일 미정 ■가격 미정

예전 패미컴이 최강의 영화를 누리던 시절이 있었다. 시뮬레이션과 RPG가 두 손으로 꼽을 수도 있었던 시절. 파이어 엠블렘이 발매되었다. 전세계 50억 인류가 환호했었다. 그 뒤를 이어 슈퍼패미컴용 성전의 계보 등의 시리즈가 계속 발매되다가 CD로 매체가 변경되면서 뚝 끊기게 되었고 모든 지구인들의 기억에서 사라질 수밖에 없었다. 하지만 여기, 다시 놈들은 아스키와 손을 잡았고 그때의 시스템과 그때의 그래픽마저 가지고 새롭게 등장의 창을 두들기고 있다. 그들에게 당부하고 싶다. 리셋 노가다+로딩=풀스 박살을 의미하는 것이라고. 그리고 사가라니!! 공손하게… 사가세요라고….



워너비 아일랜드

■리버힐 소프트 ■3월 30일 ■5,800엔

리버힐 소프트에서 육성 시뮬레이션이 나왔다. 어떤 것인가 하면 4종류의 동물 중에서 3마리를 선택하여 여러 가지 훈련과 회화를 통해 커뮤니케이션을 하는 것. 그후 품평회라고 하는 콘테스트와 레이스에서 승리를 거두어 왕국의 육성사장을 노리자(별, 거지같은 사장이…). 물론 육성사장을 노리는 라이벌도 많이 있으며 대립하는 것만이 아니라 인간관계를 즐기는 것도 있어 색다른 매력요소가 되고 있다. 라이벌이라고 생각했던 자와 친구관계에서 데이트까지도 발전 가능하니 상당한 흥미요소가 될지도 모르겠다.



K-1 왕자가 되자!

■엑싱 · 엔터테인먼트 ■2월 24일■5,800엔

K-1이란 일본에서 인기를 끌고있는 이종 격투기 대회이다. K라는 것은 가라데, 킥복싱, 쿵푸 등의 머리말을 딴 것. 10년간 오리지널 선수를 키워서 K-1의 최강 전사를 만들어 보라. 유저가 만드는 캐릭터는 오리지널이긴 하지만 상대하는 라이벌들은 K-1의 선수들이 실명으로 등장하니 기쁠 것이다(최소한 옆 나라에서 살고있는 자들은). 트레이닝 중에는 도장깨기, 합숙 등의 재미있는 이벤트도 일어난다고 한다. 아참!! 중요한 건 이 게임이… 육성시뮬레이션이라는 것이다.



전략사단 -토라! 토라! 토라! 육전편(陸戰編)

■다즈 ■2월 발매예정 ■5,800엔

제2차 세계대전을 모티브로 한 리얼타임 시뮬레이션이 굉장히 존재감 없는 제작사 다즈에서 튀어나왔다. 그러나 노르망디 상륙작전 등의 역사적인 사건이 그대로 재현되니 전사(戰史)에 관심있는 사람에게도 좋고, 80종류 이상의 병기가 등장한다니 밀리터리 매니아라도 한번 관심을 가져볼 만하다. 제목부터 알 수 있듯이 육상전투에 관한 내용이니 병기나 통통배에 대한 연구를 하고 게임을 하면 좌절하게 될 것이다. 근데… 나치스는 과연 이 게임을 하려나?

스포츠



NHK 블레이즈 오브 스틸 2000

■코나미 ■발매일 미정 ■5,800엔

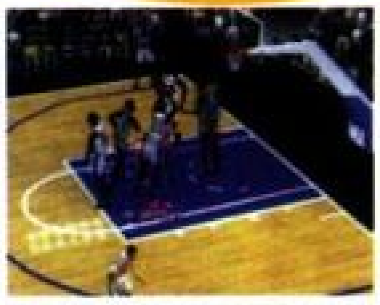
북미 쪽에서 엄청난 인기를 끌고 있는 아이스하키 리그인 NHK. 이것을 소재로 하여 스포츠의 명가 코나미에서 게임으로 만든다. 등장하는 팀과 선수는 최신 데이터를 이용해서 실명등장하며 폴리곤으로 이루어져 박력이 넘쳐 보이는 게임화면은 충분히 만족스러울 정도이다. 아이스하키 특유의 몸싸움은 물론이며 경기도중 볼 수 있는 난투극도 재현(?)되어 있어 색다른 볼거리도 보여주는데, 계절 스포츠에서 벗어나 계절 게임의 시대에 들어선 것일까… 우리는.



레디2 럼블복싱

■SNK ■2월 24일 ■4,800엔

SNK다. 복싱이다. 폴리곤이다. 이 정도면 최소한 즐길만한 게임은 나올 것 같은 예감이 들지 않는가? 모드로는 일반적인 대전을 즐기는 아케이드 모드와 사장이 되어 복서를 배출하는 챔피언쉽 모드, 이 두 가지가 준비되어 있다. 특이한 점으로는 선수들의 개성이 너무나 넘친다는 것. 여성복서에다 차력사에다 아후로(펑크머리)까지 등장하니 진지한 복싱을 좋아하는 사람은 기피하게 될지도 모르겠다. 하지만 가볍게 친구, 형제들과 즐기는 사람들에게는 대호평을 받을지도.



NBA라이브 2000

■EA스퀘어 ■2월 예정 ■5,800엔

태고에 '우리 마이클 학교에서 졸던?', '우리 마이클 거기서 졸던?' 등의 개그를 유행시킨 마이클 졸면, 아니 마이클 조던을 코트 위에서 만난다. 그건 인공위성을 이용한 케이블 위성TV로 할 수 있는 것이 아니다. 이미 은퇴한 조던은 오직 NBA라이브 2000 레전드 모드에서만 만나볼 수 있다(비디오도 있다라고 따지는 사람에게는 유죈이라고 말해주겠다). 서양의 스포츠명가 EA에서 만드는 만큼 그 현실도는 충실. 어느 정도인가 하면 등장하는 선수(최신데이터 포함)는 무려 300명 이상에 달한다. 과연… 다 꺼내볼 수나 있을 것인가?

기타



아디의 선물

■SCEI ■2월 3일 ■5,800엔

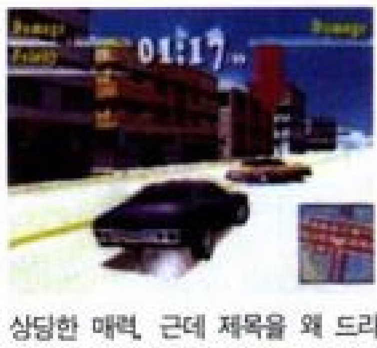
알파벳으로 된 단어를 변화시켜서 어드벤처性의 스토리를 풀어나가는 특이한 방식의 퍼즐게임이 곧 나온다. 주인공인 아디는 9살난 귀여운 소녀. 생일날 아디는 친구 에미와 그녀의 오빠인 모제에게서 '로그락'이라는 울리지 않는 오르골을 선물받는다. 그리고 그날 밤, 잠자리에 든 아디는 이상한 꿈을 꾸게 되는데, 그 꿈에서는 눈앞에 있는 물체가 로그락으로 조정한 단어로 변화하는 것이었다. 이 게임은 언어를 이용한 퍼즐이지만 공용어인 영어로 표현하여 생길지도 모르는 반감을 줄였다. 포근한 분위기의 깔끔한 폴리곤그래픽도 플러스 요인이다. 무엇보다… 아디가 귀엽다. …그냥 그렇다는 거다.



근육번부 Vol.2 -새로운 한계로 도전!

■코나미 ■3월 23일 ■5,800엔

이웃나라 감각의 올림픽식(式) 버라이어티 스포츠 게임. 실존하는 TV 프로그램인데다가 등장인물은 모두 그 나라의 유명인들이다. 거기에다 코나미 특유의 즐기기 편한 시스템으로 믹스를 하니 게임성은 보장된 것인가? 타이밍에 맞춰 버튼을 누른다든지 손가락이 으스러질 정도로 연타를 하는 것이 클리어의 지름길이다. 코나미에서 Vol. 2까지 나온걸 보니 전작이 꽤 팔리긴 했나보다.



드라이버

■스파이크 ■3월 9일 ■5,800엔

형사가 되어 범인을 쫓는 이벤트형 레이싱. 영화에서나 볼 수 있는 추격신을 자신이 마음대로 실감할 수 있는 것이다. 임무를 위해서라는 구실로 차선을 무시하고 신호등도 무시하고 차량접촉도 무시하며 패트롤카를 이용한 대폭주를 즐겨보자. 뿐만 아니라 70년대 미국의 범행현장을 무대로 한 주인공의 휴먼드라마도 상당한 매력. 근데 제목을 왜 드라이버라고 해서 평범한 레이싱처럼 위장한 것일까? 현재 그 이유를 파헤치기 위해 KGB에서 조사중에 있다고 한다.

액션 리플레이 코드

발키리 프로필

● 연옥의 화염 소멸하지 않음
D0073B82 2442
80073B80 0000

● 상급비열변환
D002B6A0 1000
D00620A0 0000
800620A4 0000
D002B6A0 0001
D00620A0 0000
800620A4 0001
D002B6A0 0002
D00620A0 0000
800620A4 0002
※ R2버튼을 누름

● 아이템효과 기본
D00662F6 1045
800662F6 1000

※ 타이머 링+디멘션 슬립+미리스 서치+에너미 서치+트레져 서치+트랩 서치

● 도구생성 리스트 모두
D005A336 3001
8005A33E 201E
D005A336 3001
8005A33C 00FF

초코보 스탈리온

● 돈상승
80079080 967F
80079082 0098
●이월시 지금 줄지 않음
8001AF52 0060
80019034 0000

G1, G2, G3 내용전부

● 목장성적 내
D0087318 38C8
80087374 0001
※ 세이브데이터에는 반영되지 않음

● 목장의 건설물 크기
3006A39C 000x
※x=0~2

● ♂ 출전 회수
8006A33C xxxx

● ♂ 승리회수
8006A33E xxxx

● ♀ 출전회수
8006A344 xxxx

● ♀ 승리회수
8006A346 xxxx
※ xxxx=0000~7FFF

● 능력 MAX
800191A8 0001
800191C2 FF02
800191DC 0001
80019210 0001
80019244 0001
80019278 0001
80019292 FF00
800192AC 0001
800192E0 0001
80019316 1000
80019324 0001
※ 다른 종과 교배

● 병이 나지않음
80019BCA 1000
80019BE8 0000

● 언제나 절호조
80019390 00A3
80019392 3402

● 몇 번이나 교배가능
8001941E 2000

● 교배시 HP 줄어들지 않음
800192FE A083

● 교배시 다리에 부담없음
80019324 0001

● 자가종 능력치 최고
80023D40 1D80
80023D42 0800
80007600 FFFF
80007602 3003
80007604 FFFF
80007606 3006
80007608 FFFF
8000760A 3463
8000760C FFFF
8000760E 34C6
80007610 8F52
80007612 0800
※ 은퇴 시에 코드ON

게이트 키퍼즈

● 게이트키 펀 소비없음
80029048-0000
8002D9A2-0060
8002DA02-0080

록맨 6 -사상최대의 싸움

● 라이프 무한
30059F95 001B

● 에너지 무한
3005A251 0009

● 제트록맨 & 파워록맨 변신 가능
8005A244 0101

● 모든 모드 & 모든 옵션
30057E7E 00FF

미션 모드

● 모든 미션
30057E82 0003

● Dr. 라이트 연구소 전부
50007402 0000
80057FA0 FFFF

● 에너지 밸런스 소지
3005A246 0001

● 타임 정지
D0056DE8 0001
801252B4 0001
D0056DE8 0002
801252B4 0000

● 무적
1F8002DA 0002

● 제트에너지 무한
1F8002D4 0013

● 요금 발사
D0056DE8 0010
1F8002D6 005A
※ 스벤튼

실황 J리그 1999 퍼펙트 스트라이커

선수 작성

● 에디트 포인트
30102695 00XX
※XX=01~63

● 능력치
30102688 00XX 결정력
30102689 00XX 스테미너
이하 +1가씩…
3010269F 00XX
※XX=00~63

석세스 모드

● 의욕
300804A0 00XX
※XX=00(無)~04(有)

● 돈
300804A2 00XX
※XX=00~FF

● 체력
300804A4 00XX
※XX=00~9F

능력치

● 결정력
800804A6 XXXX

● 슛
800804A8 XXXX

● 커브
800804AA XXXX

● 스피드
800804AC XXXX

● 대시
800804AE XXXX

● 스태미너
800804B0 XXXX

● 점프
800804B2 XXXX

● 킥
800804B4 XXXX

● 디펜스
800804B6 XXXX

● 패스
800804B8 XXXX
※ 이상 XXXX=0000~01E0, 실제 수치의 2~4배를 대입

특기

● 드리블
800804D8 XXXX

● 페인트
800804DA XXXX

● 스루
800804DC XXXX

● 롱
800804DE XXXX

● 미들
800804E0 XXXX

● 루프
800804E2 XXXX

● 오버헤드
800804E4 XXXX

● 헤드
800804E8 XXXX

● 다이빙
800804EA XXXX

● 슬라이딩
800804EC XXXX

● 포스트
800804EE XXXX

● 마크
800804F0 XXXX

● 인터셉트
800804F2 XXXX

● 하이볼
800804F4 XXXX

● 코너
800804F6 XXXX

● 프리
800804F8 XXXX

● 롱 스로우
800804FA XXXX

● PK(킥커)
800804FC XXXX

● PK(키퍼)
800804FE XXXX

● 롱패스
80080500 XXXX

● 트랩
80080502 XXXX
※ 이상XXXX=0000(OFF), 0001(ON), 최대 6개까지 가능

● 특징
80080528 XXXX
이하 +2가씩…

● 몸 정보
80080568 XXXX
이하 +2가씩…

● 아이템
8008058C XXXX
이하 +2가씩…

평가점

● 팀
3008062C 00XX

● 감독
3008063A 00XX

● 코치 1
3008063C 00XX

● 코치 2
3008063E 00XX
※XX=00~FF

도태랑 전철 V

● 주사위의 수
800B546C 000X
※ X=1로 하면 목적지의 일보직전. 코드를 OFF로 하면 골

● 돈 최대(99조)
800C02BA 3B9B

● 매수
800C03D8 000x

폭주 데코트라 전설 2

● 주목도 300%
800B068C 012C

● 전설도 300%
800B1908 012C

● 스피드 변경
800FA124 XXXX
※ 150km/h: XXXX = 00F4

실황 파워풀 프로야구 99 결정판

- 년도 설정
  30155E6E 00xx
- 월 설정
  30155E70 00xx
- 주 설정
  30155E72 00xx
- 직위
  30155E74 00xx
- 포지션
  30155E78 00xx
- 서브 포지션 1
  30155E7A 00xx
- 서브 포지션 2
  30155E7C 00xx
- 페프함
  30155E7E 0063
- 체력
  30155E80 0063
- 의욕
  30155E82 0004
- 스피드
  30155E84 00A0
- 스태미너
  30155E86 00FF
- 컨트롤
  30155E88 00FF
- 미트
  30155E8A 0007
- 파워
  30155E8C 00FF
- 주력
  30155E8E 000F
- 어깨힘
  30155E90 000F
- 수비
  30155E92 000F
- 투구 폼
  30155E96 000x
  ※ x: 0= , 1=
- 타격 폼
  30155E98 00xx
  ※ x: 0= , 1=
- 투법
  30155E9A 00xx
- 타법
  30155E9C 00xx
- 슬라이더
  30155E9E 0007
- 커브
  30155EA0 0007
- 포크
  30155EA2 0007
- 싱커
  30155EA4 0007
- 슈트
  30155EA6 0007
- 슬라이더계 구종
  30155EA8 00xx
  ※ x:1=H슬라이더
- 커브계 구종
  30155EAA 00xx
  ※ x:1=슬로우 커브
- 포크계 구종
  30155EAC 00xx
  ※ x:1=봉, 2=너클, 3=V슬라이더, 4=V슬라이더, 5=체인지 업, 6=드롭

평가
- 스카우트
  80155EDE 7FFF
- 감독
  80155EE0 7FFF
- 캡틴
  80155EE2 7FFF
- 팀메이트
  80155EE4 7FFF
- 완력
  80155F78 03E7
- 민첩
  80155F7A 03E7
- 기술
  80155F7C 03E7
- 투기
  80155F7E 03E7
- 변화구
  80155F80 03E7
- 정신
  80155F82 03E7
- 돈
  80155F86 270F
- 생활비
  80155FC6 0000

LOVE & DESTROY

- 시간고정
  D01765F4 FFFF
  801765F4 0000
- 무비전부
  8017A8C0 FFFF
  8017A8C2 FFFF
  8017A8C4 FFFF
  8017A8C6 FFFF
  8017A8C8 FFFF
  8017A8CA 0001
- 출현
  3015F56F 0080
- 비비 ROOM
  8015F560 FFFF
  8015F562 FFFF
  8015F564 FFFF
  8015F566 FFFF
  8015F568 FFFF
  8015F56A FFFF
  8015F56C 000F
- 루루 ROOM
  8015F570 FFFF
  8015F572 FFFF
  8015F574 FFFF
  8015F576 FFFF
  8015F578 FFFF
  8015F57A FFFF
  8015F57C 000F
- 키키 ROOM
  8015F580 FFFF
  8015F582 FFFF
  8015F584 FFFF
  8015F586 FFFF
  8015F588 FFFF
  8015F58A FFFF
  8015F58C 000F

연애도/선택회수
- 비비
  8015F6C8 03E7
  8015F6D4 0003
- 루루
  8015F6CA 03E7
  8015F6D6 0003
- 키키
  8015F6CC 03E7
  8015F6D8 0003
  ※ 한번에 한사람만 사용

서몬 나이트

- 돈 최대
  80097AC4 967F
  80097AC6 0098
- 전투 후 경험치 9999
  80097ADC 270F
- 액세서리
  50004602 0000
  8009936A 6363
- 방어구
  500046020000
  8009D17A 6363
- 아이템
  50001802 0000
  8009D20A 6363
- 무기
  50007A02 0000
  8009D242 6363
- 소환석
  50002602 0000
  8009D33A 6363

뱀파이어 헌터 D

- 왼손
  300A41F8 0001
- 오른손
  300A3DF8 0078
  ※ 원래수치는 0018

소비 아이템
- 수류탄
  300A41FA 0063
- 섬광탄
  300A41FB 0063
- 치료약
  300A41FC 0063
- 혈액캡슐
  300A41FD 0063
- 해독제
  300A41FE 0063
- 원소석
  300A41FF 0063

지도
- 1층
  300A4200 0001
- 2층
  300A4201 0001
- 지하 1층
  300A4202 0001
- 지하 2층
  300A4203 0001
- 3층
  300A4204 0001
- 4층
  300A4205 0001
- 태양의 탑
  300A4206 0001
- 달의 탑
  300A4207 0001
- 모든 아이템
  B0190001 00000000
  300A41F9 0063
  300A4209 0000
- HP 최대
  300A3DDC 00FA
  ※ 원래수치는 00C8
- VP
  300A3DF4 0020

검객이문록 -부활하는 창홍의 칼날

- 타임
  3007 FE8C 00XX
- 일러스트 교환표
  300C78A8 0063
- 일러스트 갤러리 SP
  300C7708 003F
- 일러스트 갤러리 노멀
  800C7790 FFFF
  800C7792 FFFF
  800C7794 FFFF
  800C7796 FFFF
  800C7798 FFFF
  800C779A FFFF
  800C779C FFFF
  800C779E FFFF
  300C77A0 0003
- 나코루루PG
  300C7784 0001
- 사무라이 워치(나코루루)
  300C7785 0001
- 사무라이 워치(리무루루)
  300C7786 0001
- 커스텀 캐릭터 능력치
  300B61AC 00XX
- 갤러리모드&어택모드 ON
  30080044 0001
- 모든 캐릭터 사용
  80080034 0101
  80080036 0100
  80080038 0101
  8008003A 0101
  8008003C 0101
  8008003E 0101
  80080040 0001
- 무비
  800800C4 0101
  800800C6 0101
  800800C8 0101
  800800CA 0101
  800800CC 0101
  800800CE 0101
- 1P 체력 무한
  800 DE8A0 0100
- 1P 분노게이지 무한
  800DE8AC 0080
- 1P 분노게이지 폭발
  800DE8BE 0080
- 2P 체력 무한
  800DE8D8 0100
- 2P 분노게이지 무한
  800DE8E4 0080
- 2P 분노게이지 폭발
  800DE8F6 0080

전차로 GO! -프로페셔널

- 게임 고속화
  8006A31C 0001
  FFFFFFFF 0001
  D106A31C 0000
  8006A31C 0001
- 타이밍 일치
  8002EA38 9FA4
- 페널티 효과 없음
  8001E236 1000
  D0068E90 1023
  80068E92 0060
- 관성 주행에서 속도고정
  8002701A 0000
- 가속 성능
  8002704C 1803
- 브레이크 강화
  800265B8 8203
- 가속 버보
  80026060 0034
  80026138 001F
  8002613A 3002
- 최대속도 640km/h
  800266B0 1E00
  800266B2 0800
  80007800 0280
  80007802 2404
  80007804 99AE
  80007806 0800
  80007808 000A
  8000780A A444
- 페널티 무효화
  D0066DC8 102A
  80066DCE 1000
  D0066F5C 003C
  80066F5E 1000
  8002C400 04A0
  8002C4C2 AF80
  8002C4DE 3005
  8002C4EA 3007
  8002EBEC 1023
  8002EBFC 0008
  D0068E90 1823
  80068E90 1821
- 정차 시 새소리
  8002C410 0008
  8002C412 1000
- 최악 운전사 모드
  8001E208 1823
  8001E20A 0005
- 주행 중 정차역, 통과역 변환
  8001A0FC 1821
  8001A102 9062
  8001A104 2800
  8001A106 0800
  8000A000 0248
  8000A002 9784
  8000A008 0004
  8000A00A 3084
  8000A00C 0002
  8000A00E 1080
  8000A014 0001
  8000A016 3842
  8000A018 0008
  8000A01A 03E0
  8000A01C 0008
  8000A01E A062
  ※ L1버튼
  ※ 발차 전의 화면에서는 버튼 누르지 말 것. 종착역을 통과할 때 하면 다운됨

TRACK NO. 1

이 CD는 한번도 게임 CD를 CD플레이어에 넣고 돌려보지 못한 사람들 전용의 CD입니다. 그렇지 않은 분들일 경우 "쳇, 이게 뭐야."와 같은 언행이 자신도 모르게 튀어나올 가능성이 '좀' 있을 수도 있으니 주의하시기 바랍니다.

— 한번도 돌린 경험이 없는 N군에게서 당연하다는 듯이 튀어나오는 한마디… "쳇, 이게 뭐야." …서둘러서 다음 트랙으로 넘긴다.



▲ 쳇, 이게 뭐야…

TRACK NO. 2

CD를 넣어보면 트랙이 하나밖에 없는 썰렁하고도 불친절한 게임이 있습니다. 그때는 과감하게 CD를 꺼내어 게임기가 있는 분에게 조용히 건네주시기 바랍니다. "사람 무시하나!!"하며 기어코 CD를 돌리는 경우에는 멀쩡한 스피커나 이어폰을 날려버리고 눈물을 흘리며 돈을 꺼내들게 될 수도 있으니 주의하시기 바랍니다. CD 트랙이 다수이더라도 1번 트랙은 아파트에서 옆집사람 얼굴 모르고 사는 것처럼 무시해주십시오.

— 이 안내문을 듣고나서 이웃의 얼굴을 모르고 살 정도로 각박하고 비정해진 요즈음의 세태를 절실히 깨닫는 N군. 그런 세태에 물들어버린 자신에 대한 아쉬움과 서운함에 젖으며 다음 트랙으로 건너간다.

TRACK NO. 3

어떤 CD에는 기쁘게도 CD의 트랙이 두 개나 있는 경우가 있습니다. 하지만 이 때에는 대부분 게임사의 친절한 경고음이 담겨 있으므로 큰 기대는 몸과 마음에 해로울 수도 있습니다. 또 어떤 경우에는 한술 더 떠서 그 트랙에도 내용이 들어있지 않을 수 있으므로, 부디 끝까지 들으시다가 짜증내는 일이 없으시길 바랍니다. 경고음의 경우에는 아쉽게도 세월의 흐름에 휩쓸려버린 게임기, 새턴의 게임에 자주 들어있는 한 여자 분의 무미건조한 목소리가 인상적이니 그 점도 참고하시기 바랍니다. 세가의 이러한 친절한 경고는 요즘의 DC의 게임GD에도 이어지고 있습니다(목소리는 다행히 업그레이드?).

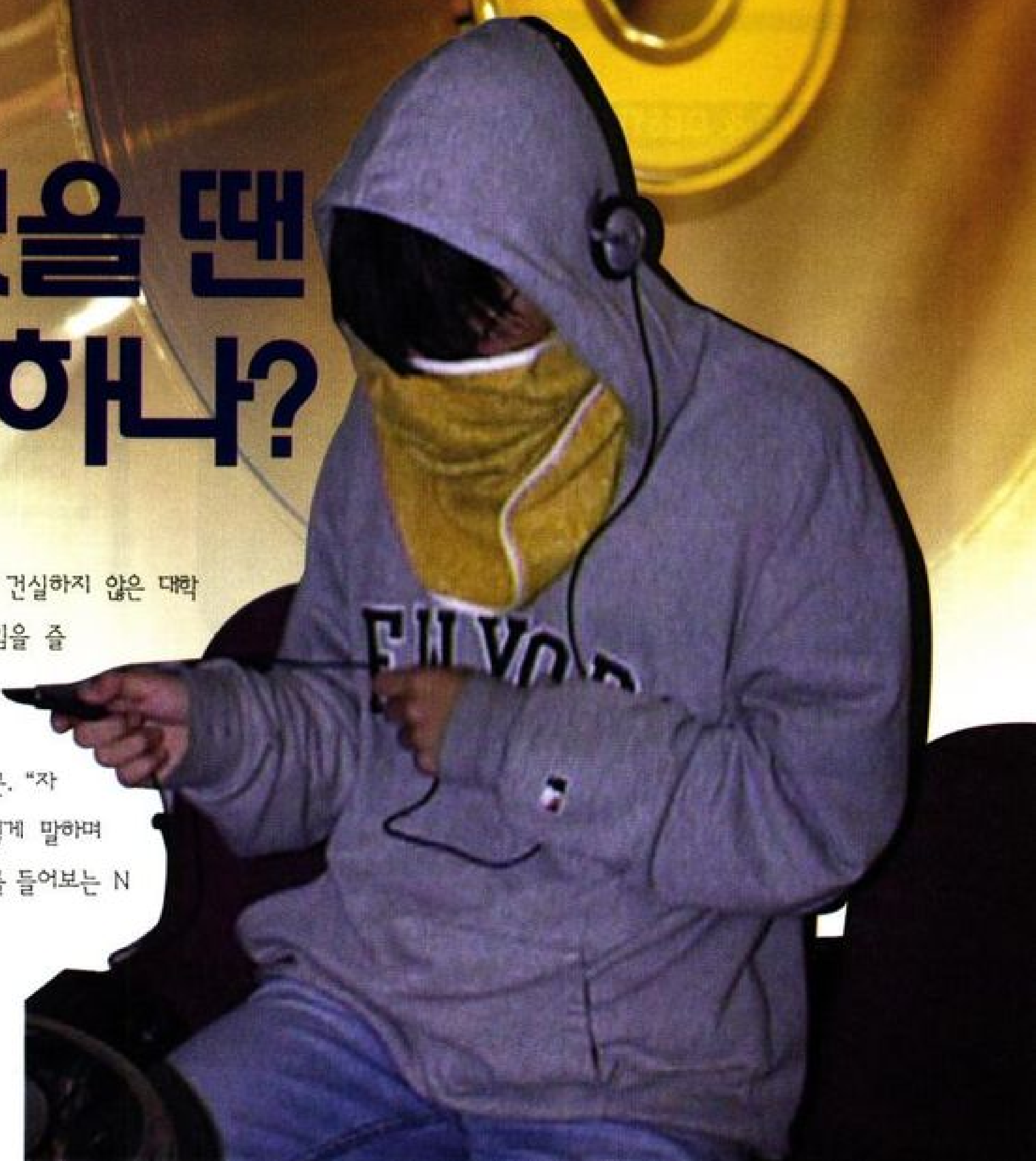
—괜한 호기심이 생겨나 D군에게 새턴 게임의 그 인상적인 경고음을 들려달라는 N군. D군이 석연치 않다는 얼굴로 한 CD를 넣어준다. …자신도 모르게 '내가 뭘 하고 있는 거지?'란 표정을 지으며 괴로워하는 N군. 서둘러 CD를 갈아 끼우고 다음 트랙을 듣기 시작한다….



▲ 으아아, 난 도대체 무엇을 원했던 것이었단 말인가…

게임CD가 게임만 하라고 있는 거냐? 헷짓거리도 할 수 있단 말이닷!!!!!!!!!

여보게, 게임기가 없을 땐 CD 갖고 뭐하나?



때는 세기말의 절정도 어느덧 지나가 버린 2000년 ×월 ×일. 별로 건실하지 않은 대학생인 N군은 오늘도 J모회사에 다니고 있는 친구 D군의 집에서 게임을 즐기고 있다. N군은 게임을 좋아하지만 게임기가 한대도 없기 때문에 D군의 게임기들과 수많은 게임 CD를 아쉽고도 부러운 눈빛으로 쳐다볼 수밖에 없었다. 이때 친구의 비참한 모습을 보다못한 D군. "자네 CD플레이어는 갖고 있잖나. 그걸로 이 CD좀 들어보게나." 그렇게 말하며 D군은 N군에게 한 CD를 건네주었다. 궁금한 마음으로 D군의 CD를 들어보는 N군. 그 CD에서는….

글: 나치스

TRACK NO. 4

해당 CD들(DC는 GD지만 상관없음)

타이틀	제작사	기종	비고
게임천국	자레코	SS	-
피아♡캐럿2	NEC	SS	오프닝곡 및 엔딩곡
두근두근 메모리얼	코나미	PS	캐릭터들의 테마곡을 모아서 편집
센티멘탈 그래피티	NEC	SS	오프닝곡
건담 더 배틀마스터	반다이	PS	-
위닝일레븐 시리즈	코나미	PS	-
레이지 레이서	남코	PS	-
데드 오어 얼라이브	테크모	PS	눈요기만 있는 것이 아니다
프린세스 메이커3	SCEI	PS	의미를 알 수 없는 집사의 랩!
역습의 샤아	반다이	PS	엔딩곡
스타 글래디에이터2	캡콤	DC	-
KOF드림매치 1999	SNK	DC	-
택티스 오우거	아트딩크	PS	- -
길티 기어	아크시스템웍스	PS	-
레전드 오브 드래군	SCEI	PS	왜…왜 있는 거지…
댄싱스테이지 TKD	코나미	PS	DDR과는 또 다른 맛
어드밴스트 V.G 2	TGL	PS	오프닝곡 풀버전
A5(A열차로 가자)	아트딩크	PS	의외다…
철권 시리즈	남코	PS	-
나왔다! 트윈비	코나미	SS	-

만약 CD의 트랙이 앞의 경우들보다 많이 들어있는 경우에는 대부분 안심하셔도 좋습니다. 이런 경우에는 게임의 배경음악이나 보컬곡, 보너스 음악이 들어있는 경우가 대부분이므로 게임기를 갖고 계신 분은 물론 없으신 분도 기쁘게 즐겨주십시오. 그것을 듣고 마음이 흡족해지셨다면 그 게임의 제작사를 칭찬하시는 것도 나쁘지는 않습니다. 또한 그 중에는 웬만한 OST(오리지널 사운드 트랙)가 부럽지 않은 CD도 있으니 잘 찾아보시고 즐겨주십시오. 특히 이러한 경우에는 트랙이 30여 개나 들어있는 CD도 있습니다. 음악이나 노래가 담겨있는 게임에는 「KOF」시리즈(PS는 95, 96만 해당), 「사무라이 스피리츠」시리즈(특히 새턴의 천초강림), 「DDR」시리즈 등등 다수가 있습니다.

여기서 게임기를 소유하고 계신 분은 한가지 주의하실 점이 있는데, 게임의 엔딩곡이라 여겨지는 트랙들은 되도록 게임의 클리어 후에 들으시는 것이 좋다는 점입니다. 그렇지 않으면 그 게임의 재미가 반감되어버리는 사태가 벌어질 수도 있으므로 다시 한번 주의하시기를 부탁드리는 바입니다.

—"디디알!!?" 그 단어를 듣자마자 D군에게 급히 디디알 CD를 요구하는 N군. D군은 가련하다는 듯이 디디알 CD를 찾아 건네준다. N군은 서둘러서 CD플레이어에 CD를 끼우고 음악을 튼다. 경쾌한 음악에 취해서 잘 밟지도 못하는 스텝까지 열심히 밟는 N군. 게임기가 없는 그에게는 말로도 표현할 수 없는 굉장한 기쁨이 생겨났고, 드디어 긴 서러움의 끝을 볼 수 있다는 자신감마저도 들기에 충분한 상황이었다. 곁에서 계속 그 상황을 지켜보고 있던 D군의 나지막한 한마디. "…바보냐…"



▶ 스텝이다 스텝(추잡한…)!



▲ 차마 참다 못한 D군의 따뜻한 선도

TRACK NO. 5

게임 중의 성우들 목소리로 꾸며진 경고문을 넣은 경우도 있는데 이 때에는 트랙이 그다지 많지 않습니다. 이런 경우에는 대부분 어느 정도의 일본어 듣기 수준과 그 성우나 캐릭터, 게임에 관한 지식 두 가지를 갖추고 있어야 제대로 재미를 느낄 수 있게 되어 있습니다. 왜냐하면 경고문이라고 해도 짧은 것만이 있는 게 아니라 드라마CD 같은 형식으로 길게 꾸며진 것들도 있기 때문입니다. 듣는 사람에 따라서 가치가 있을 수도, 또는 없을 수도 있기 때문에 주의를 요합니다. 이러한 게임에는….

해당 CD들(DC는 GD지만 상관없음)

타이틀	제작사	기종	비고
기렌의 야망	반다이	SS	분위기는 만점이다!
건담 G제네레이션 시리즈	반다이	PS	성우진들 출동
악마성 드라큘라 X	코나미	PS, SS	알카드의 차디찬 경고
사쿠라 대전 시리즈	세가	SS	-
유구환상곡 시리즈	미디어웍스	PS, SS	-
미츠메테 나이트	코나미	PS	-
하급생	엘프	SS	경고는 18추가 아니다!
통곡, 그리고…	데이터이스트	SS	-
룸메이트	데이텀 폴리스타	SS	음, 상황을 예측해 보라
센무	세가	DC	CD 2장이 끝내주죠…



▲ 얼링 좀 줘봐



▲ 받거레이! EX 플로씨다!! 어이… 그 CD 맞어?

그밖에 몇 가지 특별한 경우도 있는데, 「WITH YOU」(NEC, SS)에는 라디오드라마 형식의 내용이 CD 두 장에 걸쳐 들어있습니다(이번에 나올 PS판은 어떨지). 또 「마리오넷 컴퍼니」(마이크로넷, PS)의 게임CD에는 게임 중에 나오는 각 성우들의 소개와 감상 등이 담긴 프리토크(free talk)형식의 내용이 담겨져 있습니다. 「크로스 탐정 이야기」(워크잼, PS)에는 게임CD 이외에 부록으로 드라마CD가 있으니 참고하시기 바랍니다.

— 일본어 실력이 마음에 걸리기는 하지만, 그래도 건담팬이라고 아무로나 샤아의 목소리를 듣고 싶어하는 N군. 이번에도 D군에게 정중히(…) 손을 내밀고 어쨌든 기렌의 야망 CD를 받아낸다. N군은 설레는 기분으로 목소리를 기다린다.

아무로: *샤아 정도라면 알고있을 텐데! 이 CD를 사용할 수 있는 기체가 새턴뿐이라는 걸!*
샤아: *그것은 오해하고 있는 거네, 아무로군.*
아무로: *뭐, 뭐라고!?*
샤아: *자네는 순진하게도 세가 새턴용의 CD가 있다는 것을 드러내 보였네.*
아무로: *그래서 어쨌다는 거냐!*
샤아: *사람은 흐름을 타면 되는 거네. 그러니까 이 기계에 CD를 넣게!*
세일러: *그만둬요, 아무로! 그만두세요, 오빠! 두 사람이 말만으로 해결되는 게 아니에요. 그냥 이 CD를 빼서 새턴에 넣으면 되는 거잖아요.*
라라아: *그만두세요! 이 기계는 게임을 할 수 있는 도구가 아니에요.*
아무로: *지금 라라아가 말하잖아. 이 CD플레이어는 게임을 하는 도구가 아니라고!*
세일러: *그만두지 않으면 안돼요, 오빠! 그만두세요!*
샤아: *에에이, 그렇다면 내 편이 되어주게, 아무로군!*
아무로: *제정신인가! 이대로 가다간 CD플레이어와 헤드폰 스피커가 망가져 버리고 만다고!*
세일러: *오, 오빠!*
샤아: *할 수 없군. 이봐, 자네! 그래, 자네 말이네. 이 CD는 위험하다네. 빨리 CD플레이어를 멈춰야하네. 이것이 최후의 찬스라네. 어서 CD플레이어를 멈추게! 찬스는 최대한 살려야 하는 거야! 알겠나.*

사아의 마지막 말대로 CD플레이어를 얼른 끄는 N군. 그러고 나서 갑자기 심상치 않은 눈빛으로 D군의 방안에 널려있는 게임CD들을 둘러본다. 이 때 이상한 기분과 함께 왠지 모를 불길함에 휩싸이기 시작하는 D군. 그의 불길함은 역시 적중하였다. N군은 평소의 수준을 훨씬 뛰어넘은 하이 스피드로 방안의 CD를 손에 잡히는 대로 가방에 넣기 시작하였다. 그는 새로운 세계를 찾아낸 것과도 같은 신비감과 기쁨에 휩싸여 이미 이성이 본능에 먹혀버리고 만 상태였던 것이다. 황급히 N군의 만행에 대한 대응을 시작하는 D군. 그러나 N군은 벌써 가방을 메고 신발까지 신은 채 어디를 통해서든 상관없이 도주하려고 하였다. D군은 그런 그를 잡으려 노력했지만 N군은 어느 새 사라져버리고 말았다. 잠시 후 그곳에는 우두커니 서서 순식간에 지나간 상황정리에 힘쓰려는 D군만이 남아있었을 뿐이었다. 언제까지나….



▲ 도주자의 비겁한 뒷모습과 추적자의 안타까운 노력

세상에는 자신의 존재를 알리지도 못하고 사라져 가는 쓸쓸한 사람들이 많습니다. 그 당연하고도 슬픈 일은 게임CD의 세계에서도 빈번히 일어나고 있는 것입니다. 값싼 서민CD의 등장과 유저들의 인식으로 인해 CD에 대한 애착심은 줄어들고 구입한 CD조차 제대로 플레이하지 않았던 우리. 여러분이 천대하던 그 CD들도 사실 이런 재주가 있었습니다. 유저들 중에 게임CD에 깊은 관심이 있거나 CD살 돈이 없어 1장의 CD로 한달 내내 우려먹거나, 하늘의 명을 받은 자들이라면 게임CD 중 여러 가지로 재미있고 다양하게 즐길 수 있다는 것을 이미 알고있었을 테죠. 이 글이 그 사람들에게는 가능CD에 대한 정보를 주고, 몰랐던 사람에게는 CD의 또 다른 재미를 느껴보게 해주었길 바랍니다. CD, 쉽게 사서 쉽게 버리는 것 보단 그 게임을 힘들게 탄생시킨 개발자를 위해 최대한 우려먹어 주는 것이 게이머의 마음가짐이 아닐까요? 단순히 대작만을 의무적으로 클리어하고 바로 버리는 것보다는 지금 어딘가 구석에서 먼지를 뒤집어 쓴 채 처박힌 CD를 꺼내어, 한번 색다르게 즐겨보심은 어떨까요? "그런 건 필요없어!!"라는 그대에게는… CD를 냄비깔판으로 쓰시거나 벌레퇴치용으로 쓰는 것도 좋은 방법이 될 겁니다.

春原 新 플스時代

눈이 내리는 겨울은 이제 갔다. 봄이 왔어. 봄이….
희끗희끗 튀어나오는 하얀 새치처럼 야릇하게 남아있는 눈의 흔적.
그 사이로 솟아나려 애쓰는 푸르틱틱한 새싹은 애처롭기까지 하다.
그냥, 확… 밟아버릴까?
…………………………………….

新 플스時代 시작합니다.
칫, 어두워져 버렸군. 여러분 라이트를 켜주세요. 깜빡♡깜빡♥.
아니면 끔뻑, 끔뻑.
그대는 지금…… 졸고 있나.
이 좋은 날들을 두고!!!



● 1999년 12월 중순, 겜파와 방문록

우리 일행은 교복×3과 사복×1로 구성되었다. 사복을 뺀 나를 포함한 교복 3인방은 좀비스멜(나), 코믹해(그), 미스테리 Family(역시 그)라 불리는 인천 악당이었던 것이다. 원래 계획은 이랬다. 우리는 이정현의 '와'로 분위기를 바꾸고(평소 가장 많이 쓰이는 방식) 운식이 송(운식이 산식이 고로꾸시찌하찌 박옥근)으로 달군 후 라스트로 '아 아 아…'(표적이 된 인물에게 30cm 이내로 접근한 후 아아아아… 하고 외친다. 이때, 어깨동무를 하면 큰 타격이다)를 히트시키려 했다. 그러나 이것은 계획으로 끝났다. 아르바이트 생으로 가장한 사미씨께 선물을 받고 뮤키씨께 이끌려(이때 사미씨 정체 파악) 밖으로 갔다(복도?). 커피 대접이 목적이었지만 커피는 볼 수 없었다. 밖에는 신사임당씨와 사미씨가 있었다. 작전에 방해가 될까봐 밖에 두고온 얌전한 사복친구는 정신적 데미지를 입었다.
우리가 작전을 실행하던 차에 신사임당씨의 정체를 알 수 없는 춤(스키 춤?)과 뮤키씨의 어깨를 비트는 춤에 우리는 기선을 제압당했다. 하지만 결정타는 아니었다. 아직 기회는 있었다. 우리는 끌려(?)들어가 DDR을 했다. 기회를 노리는 우리에게 결정타를 먹이는 이가 있었다.
사미: 전 사미 친구예요
(종종 걸음으로 뛰어나간다)
우리는 그가 사미씨인 줄 알고 있었다. 무슨 짓인지…. 우리는 아무말도 할 수 없었다. 3인방이 나간 후 우리는 게임을 했고 우리가 나왔을 때 사미씨를 제외한 사람들은 없었다. 사미씨께 인사한 후 우리는 황급히 빠져나왔다. 초라했다. 우리는 항상 이렇다.


▲여러분, 이유민군은 과연 누구일까요?

PS. 방학 중에 다시 한 번 습격할 예정이다

▶그래, 그래. 게임파워에 찾아왔었던 이유민군과 그 일당들이시군.
그대가 글을 보내지 않았다면 본인은 이 엄청난 음모를 그냥 지나칠뻔 했을 거요. 그 때 '이유민군과 그 일당+사복맨'이 보여준 모습은 단지 경찰서에서 한시라도 빨리 빠져나가려는 네 명의 청소년으로 보였는데, 위의 음모와는 180도 틀리군. 우리는 아무 것도 모른채 그대들에게 승리를 거둔 것이로군요. 이것이 바로 유비무환과 동족상잔. 그리고 계속되는 그들의 습격. 겜파와에서는 과연 그들을 어떻게 저지할 것인가? 기대하시라. 이유민 사단의 방학특선대작 '사미친구는 종종 걸음, 怪춤을 추는 기자들 2'.

PS. 자신이 초라하게 보인다면 다 자란 거요. 장가 보내야 되겠군.

신사임당님 안녕하시죠? 저는 정확히 93년 4월부터 게임파워(그 당시 게임챔프)를 쭉~ 지켜봐온 심재훈이라 합니다(19才). 사실 예전부터 게임책을 늘 봐왔지만 이렇게 사연을 보내게 된 적은 처음입니다. "두근두근(どきどき)"우선 펜을 들게 된 이유는, 신사임당님! 당연히 게임매장을 가보셨겠지만 정품CD 최근에 무엇을 보셨나요? 저는 10군데면 10군에 모두 정품 CD 구경도 못했습니다. 왜! WHY? どうして 모두 사라지고 복사CD만 즐비한 것입니까? 싸고 쉽게 접할 수 있어서? 혹은 CD 가격이 바닥인 만큼 여러가지 GAME을 들쑤실 수 있어서? 물론 인정할 건 인정합니다. 하지만 몇 년 전만 해도 CD한장한장을 아끼고 사랑했던 난데 요즘은 최근에 산 CD도 방바닥에 내팽겨쳐 있습니다. 혹시 신사임당님도 복사CD로만 GAME을 즐기시나요? 궁금하군요~. 전 적어도 FF 시리즈나 ときめき メモリアル 시리즈는 꼭! 원본으로 구입해서 소장하고 싶습니다. 더 이상 메뉴얼도 없고 단순히 프린터기로 뽑아붙인 구린 패케이지. 또, 불량CD로 버벅거리며 게임을 하긴 싫습니다. 정품 구하기가 매우 어려운데 방법은 없나요? 답답합니다. 그럼 몸 건강히…. 답변 기다릴게요.

※ 사연을 보내게 된 결정적인 사건

1. 며칠 전 ときめき メモリアル2 구입해 무지 재밌게 하고 있는데 disk4장이 자꾸만 구동이 잘 안되고 음성이 깨져 무지 열받음
2. 1년 전 FINAL FANTASY Ⅷ 하는데 FF로고와 스텝롤 삭제돼있었고 disk3장이 에러가 나 친구 CD 빌려서 클리어 함.

▶ 예, 그렇소이다. 얼마 전까지만 해도 우리는 열심히 용돈을 모아야했소. 자기가 좋아하는 게임의 발매일까지는 무슨 일이 있어도 돈을 모아놓고 그 게임의 발매일부터 겜샵에 눌러있어야 했단 말이오! 타인이 먼저 사가거나 교환해가서 물량이 없을 때의 그 분노, 좌절. 예전부터 계속 게임을 해왔던 사람이라면 잘 알고 있을 것이오. 그리고 게임이 발표되면 당일구매계획을 철저히 세우고 돈을 모아 겨우겨우 구입했을 때의 그 쾌감. 이렇게 힘겹게 산 것이니 애정은 늘어만 가고 재미없는 게임조차도 끝까지 진행할 수 있었던 것이고 덤으로 어떤 게임이든 장점은 있다라는 것을 알 수 있어 모든 게임이 재미있게만 느껴졌던 그때. 그립소. 복사 CD는 양날의 검이라오. 걱정마시오. 조금만 기다리면… 때가 온다오. 조금만….

안나세여? 사임당님 전 안신영임다. 1달 동안 몸은 괜찮으신지요? 저번에 겜파워에 놀러갔을 때 사임당님이 나와 주셨죠. 아주 짧은 시간이었지만 재미있었죠. 아, 그때 만나서 한 일이 오락실을 간 거죠. 사임당님께서 보여주신 드럼매니아. 멋있더군요. 사임당님이 드럼을 치는 모습이. 저번 호를 보니까! 사임당님이 한달 동안 안 보이신다고 하셨는데 그럼 사임당님이 제 편지를 읽지 못하시는 것일까요? 궁금하네요. 아! 맞아 저 며칠 후 겜파워 또 놀러갈꺼예여. 이번이 겜 파워 놀러가는 게 3번째이군요. 담에 뵘죠. 사임당님. 빠빠이 예여~.

PS. 제 이멜 주소 갈춰들일께요. 겜파워 독자분들도 이멜편지 부탁드립니다(한메일).
주소: ShinyoungJJang

▶ 두 달 연속으로 게임파와에 찾아온 안신영군. 게다가 그때마다 본인과 만나는 불행을 겪은 불쌍한 사람. 재미가 있었다니 다행인데요. 재미로 오고 맛으로 오는 상수동 겜파워가 되어버린 듯하군. 여러분, 안신영군은 현재 철권TT를 하고 있답니다. 연락이 되는 분은 대결을 벌여 보는 것도 괜찮을 것 같군요(동네 한정?). 함께 즐기는 철권TT. 부서지는 인간관계. 안신영군. 계속 정진하시오. 철권 손놓은지 오래인 본인과 호각의 승부라니…. 더욱 열심히 수련해서 석동민씨와 김기석씨에게 도전장을…. 저는 이렇게 남아 있습니다. 지난달의 그 말은 저만의 언어였었다고 생각하겠습니다. 무심코 던진 말에 그런 반응을 보이실 줄은….

안녕하십니까? 이동원입니다. 이번달은 아주 슬픈 사연입니다. 제 평생의 동반자(?) 플스가 제 곁을 떠났기 때문이죠. 원인은 메인보드의 이상(정확한 원인은…) 외갓집에 갈 때 잠시 들고 갔다왔는데 다녀온 다음날 아침. 여느 때처럼 초코보의 이상한 던전을(2입니다) 즐기려던 저에게 갑자기 플스의 멋진 로고가 뜨지않는 것이었습니다. 결국 그녀석(플스)을 병원(게임센터)에 맡기고 하루를 보냈는데. 다음날 아침 게임센터에 전화를 했더니… 재기 불능… 녀석의 상태는 생각보다 심각했던 것이었습니다. 그래서 눈물을 머금고 녀석을 팔아 버렸죠…. 보고 싶군요. 그녀석이…. 형님! 위로 좀 해주십시오!!!

PS. 사연 늦게 보내서 죄송….
PS. 2 여전히 암호같은 글씨…. 죄송….
PS. 3 설날 지나고 또 살 생각입니다(플스없인 못살아 정말 못살아).

▶ '↑'. … 이걸로 부족하오? 그렇다면….
'↑, ↑'
…후, 착한 일 하나 더 했군. 보람찬 일을 끝낸 후에는 언제나 개운하지. 예? 이게 아닙니까? 아, 아, 그렇군요. 정말 슬프시겠어요오… 가 아니잖아!!! 지구상의 70억 플스유저들은 누구나 한번쯤은 기체의 고장으로(자의든 타의든) 사랑하는 플스와 잠시 이별을 했을 것이며 앞으로도 할 것이오. 그것은 게임을 하는 사람이라면 누구나 피할 순 없는 것. 슬퍼마시고 하루라도 빨리 지옥의 나락에서 울고있을 플스를 구해내야 하오. …예? 팔아 버려…. …물어주지는 못할망정…. 이, 이… 잔혹한 사람. 아………, 나……, 이 상태로 살아남을 수 있을까?

안녕하십니까. 신사임당님. 건방진 성복입니다. 저번달에 건방지게 편지보내서 죄송합니다. 부디 용서를…. 그리고 편지를 이런데 써서 보내서 또 한 번 죄송합니다. 제가 요즘 너무 바빠서 편지지를 못샀습니다. 제가 요새 즐기는 게임은 패러사이트 이브 2, 창마등, 그랜트리스모2, 드래곤 배러, 레전드 오브 드래군, 실황J리그 1999 퍼펙트 스트라이커 등입니다. 그·런·데 이, 이게 뭡니까? 패러사이트 이브2…. 속았다. 개인적으로 1을 굉장히 재미있게 해서 이번 2도 상당히 기대했었는데. 제, 제길. 이래서 제가 스퀘어를 싫어하는 겁니다(참고로 전 스퀘어를 싫어합니다. 그러나 스퀘어에서 만든 게임 중 좋아하는 것이 하나 있죠. 그것은 바로 부시도 블레이드. 전 파판도 싫어해요. 그랜디아가 더 좋다. 쳇). 그리고 레전드 오브 드래군. 이건 또 뭐야! 참 황당해서. 이것이 CD4장? 안사길 잘했지(빌려서 하고 있다). 드래곤 배러도 그렇고 사임당님. 도대체 요즘 나오는 게임들 왜 이럽니까? 대작이라고 산 것들 중에 반은…. 무섭습니다. 제작사들이 돈에 눈이 멀었군요. 이런 것들이 5,800엔? 갑자기 일본에서 안태어난 게 한없이 다행스럽게 생각됩니다. 하지만 창마등, 그랜트리스모2, J리그 등이 제값을 해주니 즐겁군요. 그랜트리스모2 해보셨습니까? 정말 끝내주더구요. THE REAR DRIVING SIMULATOR. 바로 이겁니다. 특히 엔듈리스 모드는 남자의 인내심을 시험하는 멋진 모드죠. 이거야말로 진정한 레이싱. 꼭 해보십시오. 그리고 몇 달 전부터 제가 일본어를 배우기 시작했습니다. 역시 어떤 것이든 시작할 때가 제일 어려운 것 같습니다. 놀랍게도 지금은 일본어가 조금씩 보입니다. 기본적인 메뉴나 대화 등은 읽을 수 있습니다. 개인적인 생각이지만 영어보다 일어배우기가 더 쉬운 것 같습니다. 위닝일레븐 4의 실황을 알아들을 수 있게 되니까 정말 끝내주더군요. 일본게이머들이 정말 부럽습니다. 우리는 언제쯤 실황K-리그 퍼펙트 스트라이커 같은 게임을 즐겨볼 수 있을까요? 안정환. 골! 아~ 하고 싶다. 그런날이 빠른 시일내에 오길바라며 그만 쓰겠습니다.

PS. 써놓고 보니까 글이 두서가 없군요. 센무가 하고싶다.

▶ 아니오, 아니오, 별로 화를 낸 건 아닌데…. 착하게 살려구했는데 다른 사람을 나쁘게 만들고 말았군(…성공이다!!). 정말로 화를 냈다면 지면에 실을 리가 있겠소? 윤성복군은 최근의 게임도 그때그때 구해서 플레이하는 성실한 게이머인 것 같소. 일본어를 배우고 있다고 했소? 바로 그거요. 그것이야말로 자신이 직접 해보겠다는 진취적인 자세. 좋아요. 아주 좋아요. 옆동네 말은 처음에는 세상에서 가장 쉽고 재미있지만 조금 지나서 형용사니 형용동사니 동사니 어쩌구부터는 그 흐름이 약간 바뀌죠. 일본어를 배우는 사람들이 고냐 스톱이냐를 결정하게 하는 중요한 갈림길이 되는 거요. 한 단어를 가지고 이리저리 변형시켜 활용해먹는 게 좀 까다롭긴 합니다만 그 원리를 알게되면 그렇게 무서운 것은 아니라오. 그 이후에도 일본식 약자와 고어체, 속어, 겸양, 사역, 존대 어쩌구해서 계속해서 갈림길에 들어서게 됩니다. 걔네들은 '당했다'체가 많기 때문. 그 사람들은 맞아도 맞은 게 아니고 때림을 당한 것이죠. 예, 혹자는 그 이유에 대해 전국시대의 탓이라니 원래 근본이 피해망상증에 시달리는 자들이니 어쩌구 사견을 내놓지만 그 사람들 속을 어떻게 알겠소이까? 아무튼 게임 속의 일본어가 눈에 쏙쏙 들어오게 될 때. 당신의 게임인생… 바뀔 거요.

안녕하세요. 신사임당님!! 전 처음으로 新 플스時代에 사연을 보내게 된 성미예요. 우선 새로 플스 담당자가 되신 것 축하드려요(짝짝짝!!). 본론으로 들어가서, 저는 플스의 게임 중 테일즈 시리즈를 가장 좋아합니다. 그래서 테일즈 오브 판타지아는 총 9번, 테일즈 오브 데스티니는 총 5번 해봤습니다. 그냥 손길이 가서…. 너무 많이해서 공략집없이 할 무렵 싫증을 느꼈습니다. 그래서 새로운 게임을 해보고 싶어서 게임파워를 이잡듯이 뒤진 결과, 봉신연의를 해보기로 했습니다. 별로 기대는 안하고 시작했는데, 생각보단 훨씬 재미있어요. 제 친구는 파판시리즈를 해보라고 했는데, 별로 큰 재미는 못느꼈어요(테일즈의 2등신을 보다가 파판의 3등신(클라우드), 7등신(스콜)짜리 캐릭터를 보면 왠지 반감이 일어나서…). 위의 것은 제가 가장 좋아하는 사쿠라입니다. 아! 사쿠라하니까 생각이 나는데, 아리카의 카드캡터 사쿠라. 사서 해봤습니다. 정말 울고싶을 정도로 재미없었어요. 미니게임도 너무 재미없고, 양도 너무 적었습니다. 적어도 유에는 나올줄 알았는데…. 아, 제가 수다를 너무 많이 떤 것 같군요. 헤헤. 그럼 이만 쓸게요. 다음 성미편지 받으실 때까지 건강 조심하세요. 독감이 유행이라고 하니까. 정말루 이만쓸게요. 안녕히 계세요!!

▶ 으음. 전국최초… 아니, 세계최초로 新 플스時代의 문을 두드린 여성독자가 등장했군요. 훌륭하오. 그대는 세계최초… 아니 우주최초로 新 플스時代에 실린 여성으로 역사책에 기록될 겁니다. 본인은 테일즈 시리즈의 경우엔 데스티니만 해봤죠…. 액션성 넘치는 전투와 화려한 오프닝, 2등신으로 묘사된 귀여운 캐릭터와 그들의 동작. 게다가 자기들끼리 신명나게 떠드는 대화와 미니게임 등. 꽤 재미는 있었어요(하지만 한번 이상은… 끔찍). 특히 오프닝인 'ゆめであるように'는 편집진들이 노래방에 갈 때마다 부르는 인기곡. 쳇, 오프닝처럼 화려한 엔딩을 기대했건만…. 캐릭터하면 SD, SD하면 캐릭터죠. 99년 12월호에 나온 저의 리뷰를 보시면 이해가 가실 겁니다. 저는 사미처럼 사쿠라에 미치지는 않았지만 귀엽다고는 생각합니다. 그치만 저에게는 겐쥬로군이 있고 기스님이 있고 리무짱이 있고 플라티너짱이 있고 유리짱이 있고 아코짱이 있고 아테나짱이 있고 쿠루루짱이 있고 아키라군이 있고 루리짱이 있고 크리프트군이 있고 리디아짱이 있고 리름짱이 있고 마다라군이 있고 사요짱이 있고 메구미짱이 있고 아요이짱이 있고 마나미짱……… 기타 등등이 버티고 있기 때문에 사쿠라에게까지 여유를 줄 수가 없는 거죠(애니도 별 재미없든데). 게다가 저는 클램프를 별로 좋아하지 않아요. 성춘향전을 본 이후로…. 미친… 클램프, 아, 그래도 레이어스의 주제가(애니를 안봐서 몇기인지는 모르겠지만)인 '光と陰を抱きしめたまま'는 제가 가장 좋아하는 노래 중에 하나입니다. 예전 부대에 있을 때도 테이프를 갖고가서 들었으니깐요. 게다가 아무리 들어도 질리지 않더라고요. …성미양의 수다를 이겼어. 이제 그만해야지…♪ 본인은 독감에 걸리지 않습니다. 작년에 독하게 걸려서 이미 면역이 되어버렸기 때문이죠. 음? 코에 흘러내리는 이것은….

안녕하십니까? 신사임당님…. 이 코너에 처음 보내는 이태권이라고 하는 人입니다.
다른 코너 다 제쳐둔 건 아니고(아트갤러리에만 보냈지만) 어쨌든 이 "新 플스時代"코너에 보낸 이유는… PS가 있기 때문입니다. 하하…. 이제 두달 후면 PS2가 나오네요. 사려고 했는데 음~ 비싸서…. 몇년 후면 싸지겠죠 뭐.
제가 원래 색칠을 좀 못해가지고…. 마카산지 얼마 안돼서리 그냥 그려봤는데, 음 누군지 모르시죠…. 누구나 하면 '질 발렌타인 개조판'. 말그대로 옷만 바꿔입힌 겁니다. 하하… 괴상한가요? 저번에 부천 만화축제에 갔는데요. 그림 실력이 장난이 아니더구만요…. 아 나는 언제 저정도가 될는지…. 아버지께서 고등학교 입학과 동시에 만화학원도 입학해서 다니랩니다…. 아~ 기대되요. 음. 글씨가 개떡이죠? 지금이 새벽3시…. 자꾸 눈이 감기네~ !!어쨌든 간에!! ……(뭔말을 하려고 했는데 까먹었네). 제가 얼마전에 친구의 CD플레이어 듣고 깜짝 놀랬어요.
"세상에 이거 완전히 오디오네!!" 저는 여지껏 두께 3cm, 뽑는 안테나(4단), 마이크, 스피커내장형 금×사 카세트만 듣고 다녔답니다. 세상은 넓구나!! 대전에 사는 제 친구"최효철"군(16)이 가수 오디션 본대요…붙을 수 있길 빕니다 (설마 붙을려나?). 더 이상 할 말이 없네요.
새해 복많이 받으시고 안녕히 계십시오 그리고 뽑아 주세요…. 안녕히 계십시오.
이만….

PS. 그냥 지나가다 봤는데"(-.-) (-.-)"요게 '테크노'고 〈:=〈:=〈:= 이게 오징어떼래요…. 아실래나…. 음- 안녕히….



▶ 편지를 뜯어본 순간 곰곰이 생각에 빠졌습니다. ………
이 커다란 총과 시원시원한 발크기를 자랑하는 이 여인의 정체는? 도대체 어느 게임에 나오는 캐릭터지? 저는 일단 좌절했습니다. 그리고 원고마스터K에게 누군지 맞춰보라고 했죠. 가지의 여성버전이다. 삼순이다. 문구사 아가씨 C모양이다. 나완 관계없다. 나를 끌어들이지 마라. 치마가 짧아서 좋다. 내가 안 죽였다 등등 별 해괴한 말들이 난무했지만 결국은 그도 좌절. 다음에 물어본 상대는 防虋. 매니아를 싫어하는 그의 입에선 석기시대 때부터의 여성캐릭터들의 프로필이 주욱 흘러나왔지만 결국 나온 결론은 게임계에 이런 여성이 등장한 게임은 없었다.
시대가 낳은 엽기 사생아다 라는 결론으로 밝혀질 즈음, 사연을 보게 되었죠. 지잏~ 바렐따임…. 전혀 의외의 결과에 폭주하는 그들을 진정시킨다고 힘들었소(그들은 입에다 CD 한 장씩을 넣어주면 굉장히 기뻐하죠. 그들의 입에 가득찬 CD와 흐뭇해하는 표정을 보면서 저의 마음도 어느새 천사가 되었습니다).
예. 질이라고 듣고나니 지일 가왔기…도 하구욘요…. 후아. 그래도 상당히 깔끔하게 그려주셨는데요(누군지 알아보는데 힘들어서 그렇지). 게다가 아직 시간이 많이 남아있겠다….
만화가를 꿈꾸다 지금은 모 교대에서 敎師가 되기위한 공부를 하고있는 저의 친구 김모군이 말하길… 그림은…, 그림은…, 에…, 그림은………… 그림 가우디. 음. 아니아니. 동화책을 쓴 형제죠. 어렸을 때 그림동화라고 해서 그림으로 된 동화인 줄 알고 읽었다가 인생의 쓴맛과 사치, 향락이 만연한 세태, 기만, 불신을 느낀 적이 있습니다. 저는 쓴맛을 어릴 적부터 봤던 것입니다.
PS. …아. 즐거운 인생이죠. …이태권이 강할까? 김신권이 강할까? 궁금….

안녕하세요? 신사임당님. 저는 산본의 게임짱! 박상기라구 합니다(^^). 신 플스시대에는 처음으로 사연을 보내는 거예요…. 잘 부탁드립니다. …얼마 전에 친구가 플스를 샀다고 시험플레이를 해본다구 우리집으로 가져온다는 것이었습니다. 저는 그러라고 했죠.
우리집으로 플스를 가져온 친구는 제 플스의 전원과 AV선을 빼고 자기플스에 연결을 하더군요. 그리고는 스위치를 (게에타~스위치 온!) 누르더군요. ……처음에는 잘 되는 거 같았는데…갑자기 뿌연 연기가 막 올라오더군요…(참고로 제 플스는 프리볼트입니다). 저는 그때 죽음을 눈앞에 둔 듯한 인간의 처절한 모습(지랄)을 볼 수 있었습니다(정말 재미있더군요…). 몇일이 지나고 또다른 친구가 놀러온다는 것이었습니다. 저는 그러라고 했죠…. 그 친구는 새턴을 들고 왔습니다. 새턴을 들고온 친구는 플스 전원선이 새턴에 맞는 걸 보고는 그대로 사용을 하더군요…AV선을 바꿔낀 친구는 새턴의 전원 스위치를 키더군요… 그뒤는… 정말 재미있었습니다.
그후 우리집은 저주받은 집이라는 이름과 함께 친구 플레이어들이 오기를 꺼려하는 집이 되었습니다. ……저는 정말 저희 집이 대견스럽습니다(쯧~). 이것을 보고있을 친구 플레이어들에게 한마디…"고의가 아니었다." 신사임당님도 플스를 들고 저희집에 놀러 오시지요… 기다리겠습니다. 그럼 새해 복 마니 받으시고요~ 안녕히계세요!! 아!… 그리구 저 놀러가두 되는 거에요?? 어떻게 일하는지 궁금하거든요~.

▶ 예. 아주 좋은 일을 하셨소. 그대의 친구들에게 좋은 경험을 안겨주었군요. 세상에 믿을 놈 하나도 없소이다.
믿었던 친구들에게 배신당하고 마지막 희망이었던 게임기는 고장이 나서 벼랑 끝에까지 다다른 그들은 과연 무슨 생각을 하겠소? 예. 그렇소. '마왕이 되는 것'뿐이외다. 왜냐하면 이 세상에는 애초부터 마왕이라는 존재가 없었던 거요.
그러나 마을사람들에게 마왕이라는 누명을 뒤집어쓴데다 음모를 꾸민자는 바로 친구라고 생각했던 인물. 게다가 꼬시려던 공주는 자살해버렸으니 그는 선택의 여지가 없었소.
이왕 이렇게 마왕으로 오인받은 것 오기로라도 진정한 마왕이 되는 것뿐. 세상엔 승자와 패자가 있소. 역사란 승리자를 위한 거죠. 패자에게는 그 누구도 관심을 가져주지 않아요. 바꿔서 생각해 보시길. 당신이 승자가 아니었다면 그렇게 웃고 있을 수는 없는 거요. 무슨 헛소리냐고 소리치는 그대. 「라이브 어 라이브」를 해보지 않았군. 물론 놀러와도 좋소. 하지만 그다지 놀거리는 없는데…. 달 초에 연락을 하고 오셔야 하오. 그렇지 않으면… 생명이 위험해요.

※◎이미 삶에 찌들어버린 자들과 꿈을 향해 달려가는 자들, ∞∞∞∞∞∞∞∞그리고 찔린 자들을 위한 쉼터□△

앞으로도 여러분의 작품으로 新 플스時代는 장식됩니다. 하지만 독자분들의 작품을 그때만 장식하는 방식이 아니라 계속적으로도 장식되는 것입니다.
독자 코너이니 독자 자신이 꾸며가는 게 맞겠죠. 방문자는 그 달에 보내주신 독자님들의 이름만이라도 기억하고자 새겨넣은 것입니다. 여러분의 사연은 모두 살펴보고 있습니다.
스파이더맨은 이빨도 안닦고, 고 신사임당 여사의 본명은 신인선이라는 것, 호모끼가 다분한 독자와 선물 못받은 독자, 새로운 얼굴들과 오랜만에 컴백한 JUN군 등.
앞으로 新 플스時代에서 펼쳐질 뜨거운 전쟁을 기대합니다.
이상, « 에 서 보내드렸습니다. 저는 여러분을 버린 것이 아닙니다. 단지 줄을 잘못섰다거나 운이 나빴을뿐. 운이….

방문자 정우, 류성민, 김태성, 최규훈, 원권석, 김승조, 이성준(JUN), 쎄쎄쎄, 쿤타킨테, 이율, 김경민, 왕충호, 하이퍼 언꾸르, 타올라라 준

통신대전? 인터넷?



[이현수 기자]

자~! 드디어 인터넷 세상이 왔습니다. 게임기라고 예외는 아니죠. 이제 비디오게임도 네트워크 게임을 향한 여러가지 시도를 하고 있습니다. 통신대전을 비롯, 인터넷을 통한 여러 아이템의 다운로드, 그리고 멀티유저 게임까지…. 비디오게임도 이제 혼자 노는 시대를 벗어나려는 움직임을 강하게 보이고 있습니다.

자~! 우리는 드캐 유저! 얼마나 행복합니까? 다른 게임기들이 이제 서서히 시도하고 있는 것들을 이미 2년 전부터 맛보고 있지 않습니까? 세가랠리 2 통신 대전! 즐거웠지 않습니까? 버추얼 온! 불타죠! 이름도 성도 모를 사람과 즐거운 한판 승부! 또…월드 네버 랜드! 멋지지 않습니까? 이거야말로 마이 사이버 라이프죠. 하하하…. 뭐라고요? 위에 말한 것을 한번도 즐겨본 적이 없다고요?
생각해보니 저도 없군요. 저런 경험은….

드캐 발매… 1년이 넘었습니다. 드캐의 장점이라는 통신 기능, 모뎀은 드캐의 무게와 부피만 늘이는 애물단지입니다. 과연…과연? 통신 기능은 드캐의 장점인가요? 여러분의 구입의지를 자극하는 요소가 되고 있나요?

고속 통신시대에 '참으로 적합한' 33.6k모뎀은 오늘도 휴식중입니다.



연기하고 난리람~!

센티멘탈 그래피티 2



제작 발표하던 그 자리에서 발매일까지 결정해버렸던「센티멘탈 그래피티 2」. 예정대로라면 제 날짜에 발매하려고 했으나 양질의 게임을 만들려는 스텝진들의 깊은 열의에 의해 발매 일을 연기할 수밖에 없었다고 한다. 1월 27일에서 3월 23일로 연기된 두 달의 대가는 시나리오 2배 강화, 그래픽의 30%가 증가와 전체적인 퀄리티 상승, 그리고 게임에 등장하는 모든 캐릭터의 풀 보이스 지원. "어디까지 믿으실 수 있겠습니까…? 제발 그 열의로 캐릭터 상품 그만 만들고 자신들의 홈페이지부터 업데이트시켰으면 좋겠군요…."

제작사	NEC 인터채널
장르	어드벤처
발매일	3월 23일
발매가	6,800엔

1월 27일에서 3월 23일로 발매일이 연기되어 버린「센티멘탈 그래피티 2(이하 센티 2)」. 최근 GD 2장이라는 것과 6,800엔이라는 것이 결정되었다. 게다가 게임 디스크와는 별도로「센티 2」를 예약하면 게임의 원화와 괴수도감(성우들의 코멘트와 무비)이 들어있는 서드 윈도우를 예약 특전으로 받을 수 있다고 한다. 예약은 2월 16일까지…. 참고로「센티 1」게임에 앞서 발매된 퍼스트 윈도우는 2만개 한정으로 지금도 상당한 프리미엄이 붙어서 팔리고 있는데…. 지금 못 구하면 영원히 못 구할 수 있으니「센티 2」에 뜻이 있는 유저는 지금 바로 예약이다!

원화를 살린 게임

전작은 아쉽게도 카이 토모히사의 원화를 게임에서 전혀 살려내지 못해, 결국 원화만 좋은 게임이라는 평을 받았다. 하지만 DC로 발매되는「센티 2」는 원화와 게임 화면을 이질감을 느낄 수 없을 정도로 원화가 게임 상에서 제대로 표현되었으며 그래픽도 상당 수준의 퀄리티를 보여주고 있다.



이것이 맵이다

이번 작의 기본 시스템은 주인공의 SD 캐릭터를 이 맵 화면에서 이동해 가며 각 히로인들을 만나고 호감도를 높여가게 된다. 물론 선택문도 존재하며, 호감도에 따라 스토리는 크게 변화한다. 멀티 스토리에 멀티 엔딩은 기본.



캐릭터 상관도

(문어발+4) 12 다리라는 놀라운 능력을 보여준 전작의 주인공 덕분에 장례식에 모두 모였던 12인의 소녀들…. 전혀 관계가 없을 것 같지만 그녀들에게도 상관도라는 것이 존재한다. 과연 이 설정을 잡고 내용을 끼워 맞추느라 발매를 연기했는지는 모르겠지만 설정자체는 꽤 잘 잡아 놓은 것 같은데….
게임에 어떤 식으로 영향을 미칠지가 시나리오의 완성도를 좌우할 것이다.

■ 마나미, 에미루, 타에코의 관계

잡지 기자인 에미루가 취재 차 방문한 병원에서 우연히 그 곳에 입원해 있는 마나미를 만나게 된다. 타에코가 자원봉사자 활동을 하고 있는 병원에서 그 곳에 입원해 있는 마나미를 우연이 만나게 된다. 타에코가 아르바이트를 하고 있는 보육원 앞을 지나가던 에미루는 우연이 타에코와 만나게 된다.

■ 아스카, 미유키, 치에의 관계

미유키와 같은 도시락집에서 아르바이트를 하고 있다. 신인 아이돌인 아스카가 어느 프로에 출연하게 되고 그녀의 백 밴드 멤버로 치에가 참가한다. CD 매장에 가던 미유키는 우연이 아스카와 재회하게 된다.



사와타리 호노카 Honoka Sawatari

아버지의 영향을 받아 현재 대학 수의학부에 다니고 있는 호노카. 캠퍼스에서「미스 학원」에 선발될 정도로 인기가 높으며 성적은 당연히 우수. 미소녀 게임의 지극히 평범한 히로인상으로 캠퍼스에서 모델을 찾던 주인공과 우연히 만나게 된다.



▲ 사람들로 복잡한 역 앞에서 주인공을 기다리고 있는(아마도…) 호노카



▲ 저 넥타이를 받을 수 있는 남자는… 세상에서 두 번 째로 행복한 남자이다

모리이 카호 Kaho Morii

육상소녀였던 카호는 그것을 계기로 체육학부에 들어가기는 했지만 육상은 하고 있지 않다. 현재는 대학을 다니며 아르바이트와 미팅 등으로… 바쁜 나날을 보내고 있는 운동소녀의 표본! 주인공과는 알고 지내는 사이.



▲ 한밤 중 거리의 다리 위에서 혼자서 무엇을 생각하는지…



온천여행에 온 카호. 온천에서 바로 나온 저 풍채를 보고 있자니 도저히 전작의 그 육상소녀라고는 생각하기 힘들다▶

엔도 아키라 Akira Endou

어렸을 때부터 바이올린과 함께 해온 아키라는 세계적으로 유명한 바이올리니스트가 되어 해외에서 활약하고 있다. 일본으로 귀국한 아키라는 천하(天司)대학에 다니게 되고, 현재는 전국 투어 등으로 바쁜 나날을 보내고 있다. 주인공과는 카호의 소개로 만나게 된다



▲ 역시…. 표정 만큼은 전작과 그대로 군…



이 사진을 보고 「두근두근 메모리얼 2」의 아야 카오리를 생각한 당신은 멋쟁이! ▶

야마모토 루리카 Rurika Yamamoto

패스트푸드점에서 아르바이트를 하며 동경의 전문대에 다니는 아스카는 여전히 사교성이 좋은 성격으로 많은 친구들과 함께 즐거운 나날을 보내고 있다(결국 놀고 있다는 소리). 현재는 연극부에 소속되어 있으며 루리카 답지 않게 연극에는 진지한 모습을 보인다. 주인공과는 미팅에서 만나게 되고 두 사람은 뭐가 그리 잘 통하는지 완전히 의기투합하게 된다.



▲ 연극부에서 출연을 앞두고 긴장하고 있는 루리카…. 손에 쥐고 있는 저것은 주인공의…?



누군가와 즐겁게 얘기하고 있는 루리카…. 왠지 슬퍼지는 이유는… ▶

나나세 유 Yuu Nanase

혼자 있는 것을 좋아하는 동인틱(미스테리어스)한 분위기를 가진 나나세 유. 그녀는 전문대에 진학하게 되고, 대학을 다니며 중고 서점에서 아르바이트를 하고 있다. 분위기는 여전하지만 최근에는 좋아하던 여행도 안가는 것 같고…. 역시 전작 주인공의 영향인가…? 모델을 부탁하기 위해 교문 앞에서 기다리고 있는 주인공에게 말을 걸어 만나게된다

동경의 하늘은… 사실은 이렇게 별이 적었구나…. 그럼… 그 때 보이던 그 별들은… 도대체 무엇이었을까? 네가 있는 하늘에서는… 분명 더 많은 별들이 보이겠지 ▶





◀ 여행을 좋아하는 유는 지도를 보며 즐거워하고 있…는 것처럼 보이지만 표정이 어딘가 어두워 보인다. (혹시… 이것이 '외롭다'라는 기분…일까… by 나나세 유)

아야사키 와카나 Wakana Ayasaki

간호학생으로서 동경에서 기숙사 생활을 하며 공부를 하고 있는 와카나. 현재는 친척이 경영하는 병원에서 아르바이트를 하고 있으며 간호사가 되기 위해 노력하고 있다. 주인공과는 미팅에서 만나게 된다.



▲ 전작의 활 부림 소녀! 고풍 적인 말투와 성격으로 많은 팬을 확보하고 있다



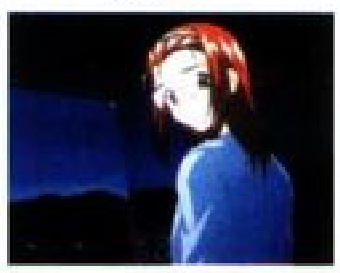
▲ 기숙사 생활, 병원 아르바이트 등… 바쁜 나날에 많이 피곤해진 듯 하다

호사카 미유키 Miyuki Hosaka

이전부터 자신의 진로에 대해 고민하던 미유키는 자신의 좋아하는 그림을 그리기 위해 미대에 진학한다. 현재는 가정교사 아르바이트를 하면서 학교에 다니고 있으며 주인공과는 공원에서 그림을 그리다 만나게 된다.



◀ 공원에서 그림을 그리고 있는 미유키. 그녀에게 방해가 되지 않게 조용히 지나가려는 주인공을 보고 미유키 쪽에서 먼저 말을 걸어온다



멋진 야경과 안경이 잘 어울린다. 하지만 안경을 벗는 편이 훨씬 잘 어울리는데… ▶

마츠오카 치에 Chie Matsuoka

프로 뮤지션으로서 데뷔할 정도의 실력을 가지고 있지만… 현재는 아르바이트를 하면서 백 밴드의 멤버 활동만 하고 있다. 그 이유는…? 주인공과는 같은 아르바이트 장소에서 만나게 된다.



▲ 더 이상 프로 활동은 하지 않지만 밴드 활동은 계속하고 있는 치에. 역시 주인공의 사고의 영향이 큰 것인가…?



▲ 라이브 하우스의 스테이지에서 조명을 받으며 노래하고 있는 치에! 이 순간만큼은 모든 것을 잊을 수 있을 것 같다

호시노 아스카 Asuka Hoshino

고교시절 미스 콘테스트에서 우승한 아스카는 꿈에 그리던 예능계에 들어서게 되고 현재는 아이돌로서 활약하고 있다. 주인공과는 매장에서 데뷔 곡 프로모션을 하던 도중 만나게 된다.



▲ 서점에서 정보지를 읽으며 즐거워하는 아스카. 자신이 아이돌이라는 사실을 완전히 망각하고 있는 듯 하다



▲ 아스카의 백 밴드에 치에가 리드 기타로 참가하지만 두 사람의 음악성이 너무 달라 의견 충돌이 일어나고 있는 것 같다

아다치 타에코 Taeko Adachi

고등학교를 졸업한 후 진학하지 않고 바로 동경으로 상경한 타에코는 동생과 함께 생활하고 있다. 보육원의 아르바이트와 병원의 자원봉사자로서 바쁜 나날을 보내고 있다. 주인공과는 역에서 지갑을 떨어트리는 인연으로 만나게 된다.



◀ 보육원의 아르바이트가 끝난 후 강변에서 잠시 시간을 보내고 있다. 동생이 돌아오기를 기다리고 있는 건가…?



주인공과 얘기하면서 조금씩 눈물을 글썽이는 타에코. 전작의 주인공의 추억이라도 떠오른 것일까? ▶

나가쿠라 에미루 Emiru Nagakura

오컬트계의 화제를 좋아하던 에미루는 결국 오컬트계의 잡지사 기자가 되었다. 더 이상 에미루語를 사용하지 않게 된 에미루…. 전작과 분위기가 가장 많이 바뀐 캐릭터로 카메라 조작이 서툴러 곤란해하고 있는 것을 주인공이 도와주게 된다.



카메라 조작이 서툰 에미루…. 그 때 그곳이 지나가던 주인공을 카메라를 잠시 손봐준다 ▶



▲ 이게 그 전작의 에미루란 말이지…? 믿을 수 없어…!? 이건 아니야…. 에미루를 돌려줘

스기하라 마나미 Manami Sugihara

어느 게임에나 등장하는 병약 소녀 마나미는 「1」 주인공의 사고소식을 듣고 충격으로 입원하게 되고 현재는 병원에서 요양중이다. 어느 날 정원을 산보하고 있을 때 모델을 찾기 위해 병원에 들른 주인공이 말을 걸어오며 만나게 된다.



무언가 결심한 듯한 표정으로 허공을 바라보고 있는 마나미. 그녀가 보고 있는 것은…? ▶



◀ 한 마리의 새를 보호하려는 마나미. 병약 소녀, 정원, 그리고 그녀의 주위에 날아드는 새들…. 이것이 미소녀 게임의 기본!



밀어내기 한 판!

슈퍼 마그네틱 뉴뉴

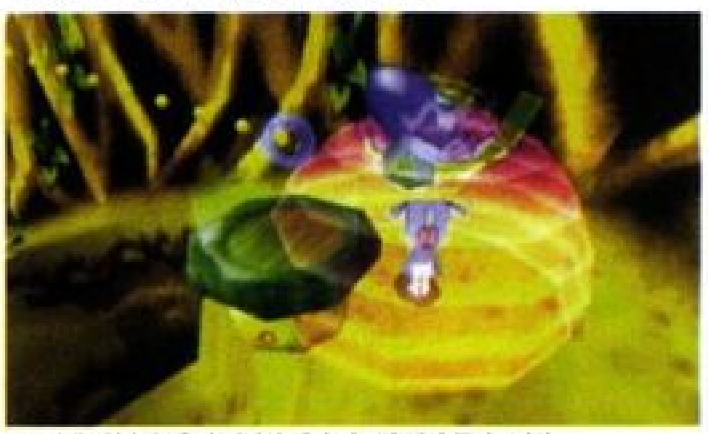


■ 제작사	겐키
■ 장르	액션
■ 발매일	2월 예정
■ 발매가	5,800엔

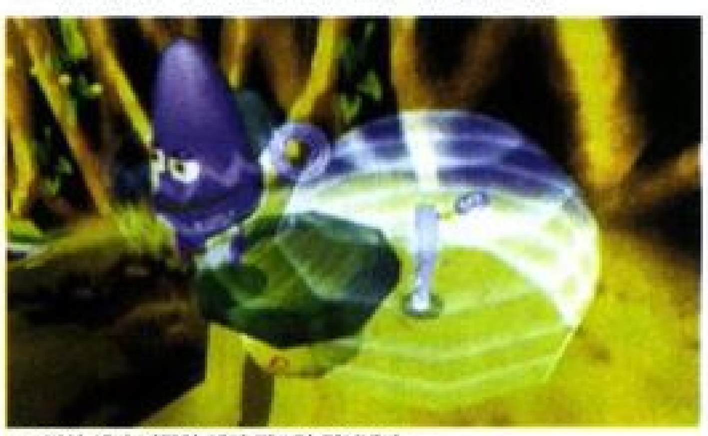
「자석 액션」이라는 특징적인 액션을 앞세워 등장한 슈퍼 마그네틱 뉴뉴. 제작사는 「키릭 더 블러드」, 「벨트로거 9」, 「버추어 파이터 3tb(이식)」의 겐키. 그들은 신세기가 되어서 무슨 생각을 했길래 이런 게임을 내놓는 것일까? 게다가 뉴뉴(niuniu)라는 의미없는 발음은 뭘 의미하는 것인지? 게다가 생긴 것은 네모난 스머프…. 여하튼 새로운 액션을 기대할 수 있다면 좋겠다.

자석 액션이란?

이 게임에는 주인공 뉴뉴를 포함하여 적들에게도 일정한 자장이 존재하고 있다(그래봤자 N극과 S극뿐이지만). 또한 진행 상에 등장하는 구조물도 각각 일정한 자장을 띄고 있다. 뉴뉴는 자장을 임의로 교환할 수 있는 능력이 있으며 이를 살려서 적들을 쓰러뜨리거나 구조물을 뛰어넘는 액션을 수행할 수 있다. 몸을 움직이는 액션과 자장의 변환이외에 다른 액션 패턴은 확인된 바가 없기에 어떤 방식으로 진행을 해야 할지는 체험해보는 것이 가장 좋지 않을까?



▲ 적의 색(파란 색)과 자장의 색이 다르면 적이 끌려오지만



▲ 적의 색과 자장의 색이 같으면 밀어낸다

적들에게 사용한다고 하면…

적들이 띠고 있는 자장은 색깔로 구분이 가능하다. 어차피 자장은 N(붉은색)극과 S(파란색)극뿐이므로 구분은 극히 간단해진다. 하지만 이에 맞추어 적에게도 일정 타입이 있다는 사실을 알아야 한다. 적들은 자장에 약하기 때문에 자력에 반응하면 금새 약해지지만 그렇다고 아무 자장이나 반응시키다가는 자신도 피해를 입는 경우가 있기 때문이다



적 보기에도 아무 존재감 없는 일반 적들. 그들의 최대이자 유일한 약점은 약하다는 점이다. 이런 녀석들이라면 밀어도, 끌어당겨도 알아서 기어 들어가 준다.



몸에서 전기를 방전하는 타입. 이 게임에서 자기장 사이에 전기가 흐르면 어떤 일이 벌어지는가 까지 재현한다면 참 대단한 일일 것이지만 그건 둘째치고 이런 녀석들을 끌어 당겼다가는 감전 100%. 게다가 뉴뉴는 로봇인 관계로 그 쾌감은 200%! …가 아니고, 어쨌든 같은 극으로 밀어내는 것이 최우선과제.



딱 봐도 위험하게 생겼다. 물론 끝이 좀 뭉툭하긴 해서 조금 찔려도 다치지는 않겠지…라고 생각해도 이 게임에서는 확실히 데미지를 입게 되므로 위의 녀석들과 마찬가지로 밀어내기로 승부다.



가장 처음에 소개한 졸개들과 같은 타입이지만 고글도 쓰고, 공중을 날아다닌다는 커다란 차이가 있다. 하지만 유일한 공통점은 약하다는 것. 쉽게 도망가느니 만큼 끌어당기는 것이 편할 수도 있지만 밀어내도 쓰러지는 것은 마찬가지.

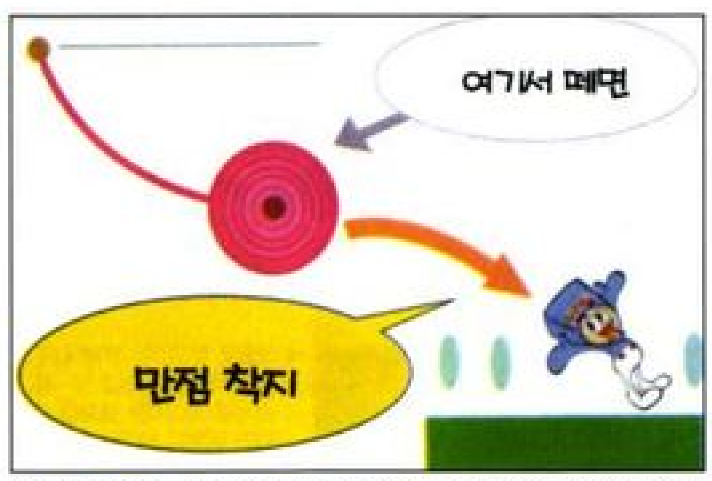
구조물에 이용한다고 하면…



구조물과 같은 색의 자장을 사용하면 온갖 일이 일어난다…라는 것은 뻔한 사실이고 여기에 작용하는 또 하나의 특성이 관성의 법칙이다. 아래의 사진을 참조하면 일단 진자가 빨간 색이니 만큼 매달리려면 N극을 반응시켜야 한다. 그런데 진자가 가장 위쪽에 위치하고 있을 때, 즉 운동 방향을 바꾸기 위해 정지하고 있는 순간에 S극으로 자장을 바꾸면 아래로 떨어질 뿐. 이와는 달리 진자가 운동을 하고 있는 동안에 극을 바꾸면 관성의 법칙에 의하여 뉴뉴는 반대편으로 건너갈 수 있게 되는 것이다. 공부 좀 하자. 공부!



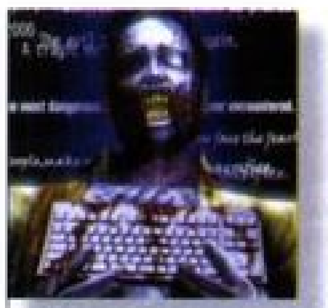
▲ 이런 식의 개죽음은 당하고 싶지 않다



▲ 운동하고 있는 물체에 아무런 외부력(外部力)이 작용하지 않는 한 물체는 계속해서 움직이는 것이다

Dreamcast

Dreamcast



제작사	세가
장르	교육
발매일	미정
발매가	미정

집나간 자식이 돌아온 느낌…이랄까?

더 타이핑 오브 더 데드



나올 줄 알고 있었다. 키보드를 달아서 판매하고 있는 게임기 -사람들은 드림캐스트라 부른다- 에 이 게임이 나오지 않으면 다른 어느 곳으로 나오겠는가? 아케이드용으로 먼저 등장했다는 것 자체가 너무나 이상할 정도…. 우리는 집나간 자식을 맞아들이는 기분으로 좀비들을 다시 한번 맞이한다.

이미 발매된 「더 하우스 오브 더 데드 2」를 골격으로 삼고 있는 이 게임은 원작의 기본 방침이라고도 할 수 있는 '총을 쏴서 적을 쓰러뜨린다'는 설정을 과감히 탈피했다. '총쏘기' 대신 등장한 무기는 '타이핑'. 원작과 똑같은 위치에서 똑같은 적들이 등장하지만 총으로는 아무 일도 할 수 없다. 좀비가 달고 나오는 단어를 타이핑하는 것만이 그가 죽고 내가 사는 유일한 방법. 예전보다 적어도 19배는 바빠진 느낌!



▶ 총은 자판보다 약하다. 이것이 강력한 무기, 키보드라는 물건이다



▲ 일어단어 밑에는 영어로 표현된 자판이 등장한다. 두번 쳐야하는 몬스터들도 있다

당황하지 말자. 일어 자판을 외우지 못한다고 괴로워하지도 말자. 화면에 등장하는 단어들은 일어임에는 틀림없지만 모두 영어자판으로 구성되는 단어들이다. 즉!… 말로 설명하는 것보다 그림으로 알아보자…. 열심히 연습하면 워드 실력이 급증하여 당신의 인생이 빛날지도 모른다.

좀비를 처치하는데는 뭐가 필요하다고 생각하십니까? 총? 아니면 마늘? 때때로 생강? 아닙니다. 전부 필요없지요. 좀비를 처치하기 위해서는 첫째, 드림캐스트 마크가 붙은 키보드와 둘째 거대한 알카라인 배터리가 붙어있는 드림캐스트 그리고 약간의 타이핑 실력만 있으면 됩니다. 우린 늘 그래왔지 않습니까?

- 모니카 로윈스키 -



▲ 자 이 용감한 여성을 보라! 그녀는 드개를 등에 지고 알콩달콩 모험길에 오른다. 오라텐이냐?

일어공부에 영타공부까지 나는야 워드맨

화면에 등장하는 단어들은 당연스럽게도 일어. 그러나

체험수기

"글자수는 체력과 비례하더군요"

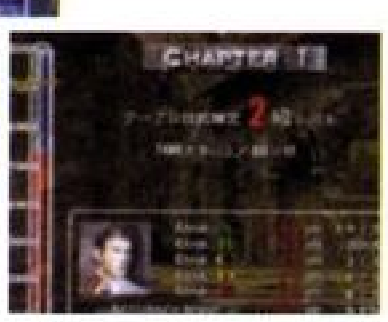
하즈키(가명, 요코스카 거주) : "처음에는 그냥 다 똑같은 몬스터고 단어는 랜덤으로 몬스터에게 붙는 거라고만 생각했어요. 아! 그야 물론 매번 단어가 같지는 않지만…. 그런데 열심히 쳐대던 중에 문득 묘한걸 알게 됐어요. 거 왜 조그만 몬스터 있지 않습니까? 버러지 같은거… 그것들은 우습게도 자판 하나로 처치되더라고요. 처음엔 얼마나 놀랐는지… (이하 생략)"



◀ 비교적 빨리 처치해야하는 몬스터나 던지는 무기(도끼 같은 것)의 경우 재빨리 처리할 수 있는 자판으로 구성되어 있다



◀ 연습모드도 있다. 열심히 타자연습을 한 뒤에 실전에 도전하라는 주최측의 배려다



▶ 게임 스코어와는 별도로 '워드 능력 시험 결과'가 출력된다. 그렇다! 워드왕을 향해!

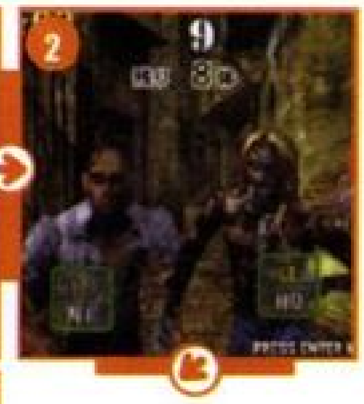
똑같을 리가없다

기본은 「더 하우스~」이지만 완전히 똑같아서야 재미 떨어지는 일이 아닐 수 없겠다고 생각했는지…. 「더 타이핑」은 원작과의 차별성을 추구하고 있다.

시간제한 페이스

마치 다이너마이트 형사에서 보여주는 간이 이벤트 액션처럼, 「타이핑~」에도 비슷한 것이 존재한다.







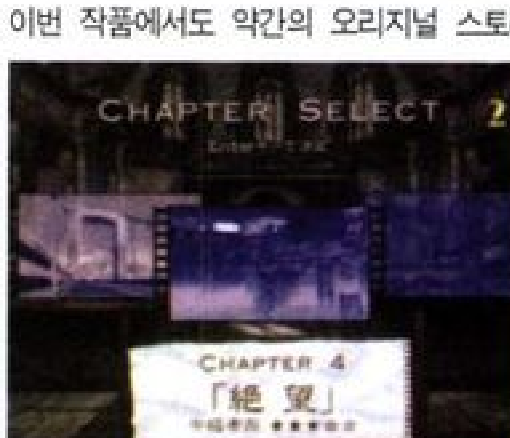
❶ 갑자기 미션 출현! 30초내에 15마리를 뚜드려라!

❷ 시키는 대로 뚜드리니까!

❸ 라이프 한 덩어리 받는다. 아이고 좋을시고~ 6시 내고향!

변화한 시나리오

스토리적인 구성이 전작과 거의 동일하다고는 하지만 이번 작품에서도 약간의 오리지널 스토리가 등장한다. 또한 건슈팅에서 타이핑으로 변신한 만큼 그에 따른 미묘한 변화도 첨가되었다고 한다.



▲ 챕터 셀렉트 화면… 전혀 다른 오리지널 스토리도 등장할까? '엔터를 눌러서 결정하세요'라는 안내 문구가 왠지 PC 게임을 연상케 한다. 당연히 PC로도 이식되겠지 뭐…



■ 제작사	캡콤
■ 장르	격투 액션
■ 발매일	봄
■ 발매가	미정

약은 재탕이 좋고, 캡콤은 재탕을 잘한다

마벨 VS 캡콤 2





DC로도 발매되어 호평을 받고 있는 「VS」시리즈의 최신작이 개발중이다. 아케이드와 DC로 거의 동시에 등장할 「마벨 VS 캡콤 2」는 전작에 비해 많은 점들이 변화되었고 새로운 캐릭터들이 추가되었다. 캡콤의 DC-나오미 연동 프로젝트 「마벨 VS 캡콤」. 오락실에선 동전을 넣어 간편하게 즐기고, 집에서는 GD를 넣고 전원을 넣고 스타트 버튼을 눌러 즐기자.

전작 「마벨 VS 캡콤」의 뒤늦게 DC로 찾아왔던 것과는 달리 「2」는 DC와 아케이드로 동시에 발매된다. 기본적인 게임 시스템은 '태그 배틀'의 형식을 취하고 있지만 팀 구성이 2명에서 세명으로 늘어났다. 즉 '3 VS 3'의 태그 배틀을 펼치게 되는 셈. 이것이야말로 배틀이다. 전투다. 패싸움이다.



▲ 괴물 콤보, 보이는가?

3인의 캐릭터가 자아내는 하이퍼 콤보

두사람이 동시에 하이퍼 콤보를 사용하는 배리어블 콤비네이션, 그리고 일정시간 하이퍼 콤보를 사용할 수 있게 되는 배리어블 크로스 등 당하면 무섭고 발동시키면 즐거운 기술들을 보여준 전작「마벨 VS 캡콤」. 이번 「2」에서는 전작보다 더욱 자극적인 시스템으로 팬들을 유혹한다. 「딜레이드 하이퍼콤보」라는 명칭을 가진 이 기술은 3명의 캐릭터가 빠른 속도로 교대해가며 하이퍼기를 발동시켜 적을 너무너무 아프게 괴롭히는 엄청난 공격기술. 화면으로 보기에는 간단해 보이는 캐릭터 교대가 처리상 많은 어려움을 가지고 있는 것을 감안해 볼 때, 짧은 시간동안 3명의 캐릭터가 등장하기 위해서는 높은 성능을 가진 하드웨어가 필요함은 누구나 알 수 있을 것이다. 그 높은 성능의 하드웨어란?



▲ 딜레이드 하이퍼콤보 발

▼ 류의 선제 공격

▼ 비룡의 마무리, 플레이어와 캡콤이 해냈다기 보다는 DC가 해낸 필살기가 아닌가!

▲ 계속해서 가일의 소닉브레이크

■ 오리지널 캐릭터 & 신 캐릭터

화면을 보면 알 수 있듯이 기존의 OB들과 더불어 새 캐릭터들이 다수 등장한다.
물론 코믹스나 캡콤 게임에서 이미 익숙한 얼굴들이기는 하지만 기억을 되살리기 위해 이름과 얼굴을 다시 한번 살펴보도록 하자.

멜로우

지하수에 숨어서 살고 있는 돌연변이 멜로우는 몸 안에 있는뼈들을 무기로 이용한다. 히어로들에게 진정한 고통을 알려주겠다며 참전하셨다. 왠지 모르게 반가운 여성캐릭터



▲ 무서운 공격

손손

선술을 수행하고 있는 손손. 여자(암컷)로 보이지만 별로 반갑지는 않다. 일단 각성하면거대화되는 이상한 능력의 소유자. 물론 각성했을 때는 몸도 힘도 마음도 거대화된다.



▲ 거대화된 손손 여인

케이블

2000년 후의 먼 미래에서 찾아온 사이클롭스의 아들이다. 우주 최강이라고 불릴 정도의 텔레키네시스를 가지고 있지만, 자신의 몸을 좀먹고 있는 '테크노 바이러스'의 확산을 막는데 그 힘을 모두 쏟고 있다. 때문에 어쩔 수 없이 무기를 이용해 전투에 임한다.

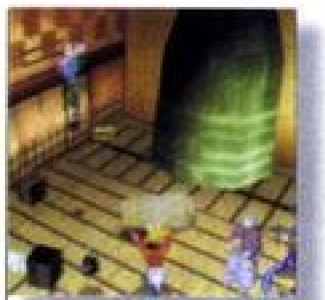


▲ 다양한 기술들을 선사한다

그밖에도…?



◀ 아이스맨과 닥터 둠 등, 전작에는 등장하지 않았던 X맨 캐릭터들도 등장한다. 설마 총출연?



■ 제작사	캡콤
■ 장르	대전 격투
■ 발매일	봄
■ 발매가	미정

돌 모아 오싸!



파워스톤 2

Dreamcast

본격적인 3D 격투 방식을 가지고 있는 파워스톤의 최신작인 파워스톤 2가 아케이드와 드림캐스트로 등장한다. 돌을 모으기 위해 싸우는 것이라는 설정과는 전혀 관계없이 싸우기 위해 돌을 먹고, 부수고, 던지고, 피 한방울 안흘리는 게임이 바로 이 게임이다. '돌을 보기를 대단히 하는' 대단한 게임. 파워스톤의 두 번째 작품이다.

파워스톤이란 이름을 가지고 있는 보석을 먹고 폭발적인 파워로 상대방을 제압하는 게임, 파워스톤. 간단한 조작과 간단한 기술로도 적을 쉽게 제압할 수 있다는 특징으로 높은 평가를 받았던 전작에 이어 후속작은 얼마나 진보를 이루었을지? 스리슬쩍 살펴보도록 하자.

신캐릭터 등장!

전작의 개성 넘치는 캐릭터들이 등장하는 것은 기본이고 4명의 새로운 캐릭터가 돌수집에 뛰어들었다. 생긴 것의 독특함에 있어서는 기존의 인물에게 절대 뒤지지 않는 새 캐릭터들을 소개한다.

액셀



그루먼



줄리아



피트



게임의 무대도 추가

■ 어둠의 성(Dark castle)

전작에도 등장했던 일본의 성. 이번에는 성안의 모든 것이 흉기로 돌변했다. 특히 성의 위쪽으로 계속해서 올라갈 수 있다는 점도 색다르다.



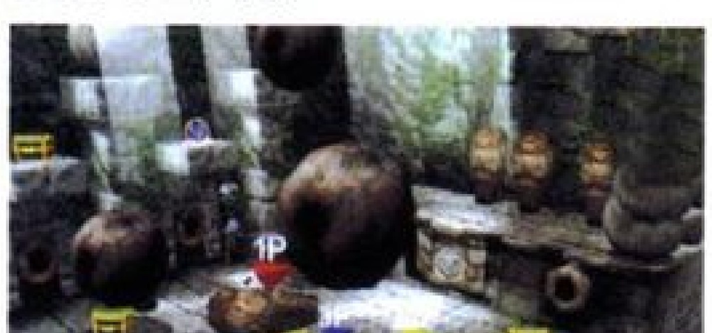
▲ 전부 흉기다



◀ 위로 올라가자!

■ 무덤(Tomb)

유적지 스테이지. 침입자를 제거하기 위한 비밀 트랩들이 곳곳에 존재한다. 때때로 거대한 암석이 굴러오는 경우가 있는데 체력이 너무 많아서 주체할 길이 없다면 가볍게 깔려주도록 하자.



▲ 피해랏!



▶ 음…충청도 일원에 전해지는 '아버지 돌 굴러와유' 이야기가 떠오르는 장면

■ 하늘(Blue sky)

하늘을 비행하는 비행선 위에서 싸울 수 있는 스테이지. 공간적인 설정만으로도 특이하지만, 싸우다가 스테이지(비행기)에 데미지를 입히면 기체가 차차 파괴된다는 점 또한 유별나다. 계속 부수고 부숴 비행기가 그 기능을 다하면 비행기는 추락한다. 그러면 승부는 어떻게 되느냐고? 간단하다. 각 캐릭터의 남은 체력에 이제까지의 스코어를 곱해서 높은 쪽이 승자가 되는 것이 아니라, 땅으로 내려와서 나머지 싸움을 계속한다. 말하자면 멀티 스테이지인 셈.



▲ 너무 파괴를 즐기면



▲ 화를 입는 법

▼ 그…그러고 보니 4P 대응??





▲ 4인 난투극 힘들…



■ 제작사	코나미
■ 장르	음악게임
■ 발매일	2월 17일
■ 발매가	5,800엔

우리는 한 장으로 즐긴다

DDR 2nd Mix 드림캐스트 에디션



한 페이지에 담기 부담스러울 정도로 긴 제목의 게임이라는 생각이 지난달부터 계속되는 가운데, 드디어 DC용 DDR의 수록곡이 전부 공개되었다. 시리즈 전작을 넘나드는 수록곡과 모드들 그것을 DISK 한 장만으로 즐길 수 있다는 것은 축복이다. 축복을 기다리며···.

기본적인 플레이 모드 이외에도 더욱 많은 즐거움을 주는 다양한 변형 모드. 그것이 DDR의 수명을 길게 지속시킨 요소이다. 아케이드에서, 또 PS에서 이미 검증을 받은바 있는 DDR의 이색 모드가 DC용에도 그 모습을 드러낸다. DC용은 기본적으로 아케이드, 트레이닝, 에디트, 보너스 트랙 모드가 제공되는데, 특정조건을 충족시키면 더욱 재미있는 추가모드들이 등장한다. 그 모드들은···.



▲ 인포메이션 항목에서는 DC용 DDR의 정보가 출력된다. 세부 항목이 무척 많다는 것에 주목!

엔드리스 모드



DC에 숨겨진 모드 중 하나는 춤추다가, 밟다가 쓰러지게 만드는 모드 엔드리스 모드인 것으로 밝혀졌다. 죽을 때(게이지가 바닥 날 때)까지 죽도록 뛰는 모드. 설정 여부에 따라 5곡마다 잠시 휴식을 취할 수 있다. 휴식을 마치면 또 다시···. '사서 고생'이라 불리는 모드.

SSR 모드



조금의 쉴 틈도 없이 전개되는 화살표. 그 화살표를 따라 러닝머신 위를 달리듯 이리저리 발을 휘둘러야 하는 것이 바로 이 스텝스텝 레볼루션(SSR) 모드이다. 스텝의 난이도부터 화살표의 개수까지 상상이 미치는 범위 밖에 있는 모드. '사람 살려' 모드라고도 불린다.

1+2+3은? 「DDR 2nd MIX 드림캐스트 에디션」!

DC 버전의 수록곡들은 이제까지 발매된 시리즈의 이곡 저곡들이 적절히 섞여 있다. 수록곡을 살펴보면 알 수 있겠지만, 국내 오락실에서 볼 수 있는 수출용 DDR 버전(속칭 1.5 버전)과 수록곡 구성이 많이 흡사한 것을 알 수 있다. 오락실 DDR 플레이어라면 한 장의 디스크에서 오락실의 거의 모든 곡을 즐길 수 있는 DCDDR을 그냥 지나칠 수 없을 듯? 보너스 트랙에 들어 있는 3rd mix의 곡까지 합치면 그 수는!!!

수록곡 일람

- HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW(THE OLIVIA PROJECT)
- butterfly(smile.dk)
- KUNG FU FIGHTING(BUS STOP)
- featuring(CARL DOUGLAS)
- MY FIRE(X-TREME)
- LITTLE BITCH(THE SPECIALS)
- LET'S GET DOWN(JT PLAYAZ)
- THAT'S THE WAY(I LIKE IT)(KC & THE SUNSHINE BAND)
- BOOM BOOM DOLLAR(King Kong & D.Jungle Girls)
- BAD GIRLS(Juliet Roberts)
- BOYS(smile.dk)
- PUT YOUR FAITH IN ME (UZI-LAY) Konami Original
- PUT YOUR FAITH IN ME(Jazzy Groov) (UZI-LAY)
- BRILLIANT 2U (NAOKI)
- BRILLIANT 2U(Orchestra-Groov) (NAOKI)
- SMOKE (MR.ED JUMPS THE GUN)
- MAKE IT BETTER (mitsu-O!)
- MAKE IT BETTER(SO-REAL MIX) (mitsu-O! SUMMER)
- IF YOU WERE HERE (JENNIFER)
- DUB-I-DUB (ME & MY)
- Stomp to my beat (JS-16)
- HERO (PAPAYA)
- GET UP'N MOVE (S&K)
- I believe in miracles (HI-RISE)
- AM-3P (KTz)
- TRIP MACHINE (DE-SIRE)
- SP-TRIP MACHINE(JUNGLE MIX) (DE-SIRE)
- PARANOIA (180)
- PARANOIA MAX(DIRTY MIX) (190)
- MAKE A JAM! (U1)
- PARANOIA KCET ~clean mix~ (2MB)
- TUBTHUMPING (CHUMBAWAMBA)
- LOVE (SONIC DREAM)
- EL RITMO TROPICAL (DIXIES GANG)
- Keep On Movin' (N.M.R)
- LET THEM MOVE (N.M.R)
- think ya better D (sAmi)
- TRIP MACHINE ~luv mix~ (2MB)
- LOVE THIS FEELIN' (Chang Ma)
- IN THE NAVY '99 (CAPTAIN JACK)
- THE RACE (CAPTAIN JACK)
- CAPTAIN JACK (CAPTAIN JACK)
- DYNAMITE RAVE (NAOKI)
- 20,november-DDR VERSION- (N.M.R feat. DJ.nagureo)

Dreamcast

Dreamcast



이번엔 진짜 99입니다. 드림매치가 아니라…

더 킹 오브 파이터즈 '99 에볼루션



■ 제작사	SNK
■ 장르	대전 격투
■ 발매일	3월 30일
■ 발매가	5,800엔

스트라이커 시스템. 무엇인가 킹오파 시리즈에서 가장 큰 변화를 보여준 작품인 '99 판이 급기야 DC로도 나온다. 신기세계(?) 에볼루션이라고 하지 않았는가? 뭔가 확 바뀌는 것이 있다는 얘기다. 무엇이 변화할지 무엇이 추가될지? 그 내용이 지금 글로 흐른다. 이 페이지에….

SNK의 인기 캐릭터들이 총 집합하는 게임인 더 킹 오브 파이터즈(이하 KOF)의 최신작인 KOF '99가 에볼루션이라는 날개를 달고 DC로 착륙한다. 장기 주연을 거듭해온 구 캐릭터가 아니고 K'라는 새롭고 강한 캐릭터가 타이틀 롤을 맡았다는 것만으로도 전작과는 꽤 다른 모습을 보이는 KOF'99. 게임의 전체적인 시스템과 DC에서 바뀐 점들을 중점으로 살펴보도록 하자.



▲ 일러스트도 전작과는 약간 다른 분위기. 캡콤스럽달까?

기본적인 시스템이 KOF'99에서 대폭 변경되었다. 이전까지는 볼 수 없었던 콤보를 만들어낸 「스트라이커 시스템」, 「회피 이동」과 2가지 종류의 「파워업 모드」가 '왕오빠'를 더욱 사랑스럽게 변신시킨다.

4번째 인물은 별종

98까지의 시리즈는 3 VS 3배틀을 고수해왔지만 '99부터는 4명이 한 팀을 구성한다. 순서 설정시 4번째 위치에 자리하는 이 캐릭터는 「스트라이커」라고 불리며, 싸움의 판도를 변화시키는 중요한 역할을 맡는다. 기본적으로는 위기시에 「스트라이커 봄」이라는 기술로 팀 동료를 도와주는 역할을 맡지만 위기 탈출용 이외에도 여러 가지 응용방법을 생각할 수 있다.



▲ 갑자기 뛰어들어와서는 때려대니 말이지…



◀ 마치 구경꾼한테 맞는 기분이잖아

순간이 승부

'회피이동'은 전작의 '긴급회피' 시스템이 한단계 진화한 시스템이다. 상대의 공격을 흘리고 빈틈을 노려 공격을 가능하게 해주는 것으로서 스트라이커 시스템과 더불어 승부로 직결되는 좋은 기술이라 하겠다.



▲ 안 맞고 이동하여 적을 때리고 기분 좋자

2개의 파워업 모드

상대에게 데미지를 입으면 누적되는 '파워 게이지'는 3단계까지 축적되는데, 이 파워 게이지는 필요에 따라 「카운터 모드」와 「아머 모드」의 두가지 형태로 발동시킬 수 있다. 「카운터 모드」는 이른바 '공격형 모드'로 공격력이 평소보다 올라가게 되는 모드이다. 반대로 「아머 모드」는 수비형 모드. 어떻게 사용할 것인지는 경험으로 익히자. 말로는 설명할 수 없는 것이 세상에는 너무나 많다.



▲ 카운터 발동



▲ 방어도 요령

드림캐스트 오리지널 요소

드림캐스트판 KOF '99에는 그래픽 적인 업그레이드 이외에도 여러가지 요소들이 많이 추가되었다. 다음 소개되는 모드들은 DC판만의 오리지널 요소들이다. 뭐, 인터넷을 이용한다거나, 네오지오 포켓과도 연동이 되는 등의 추가 요소는 설명을 굳이 붙이지 않아도 모두들 알고 있을 이야기(그러나 역시 없으면 섭섭할지도?).



▲ 캐릭터 선택화면이 묘하지 않은가!



▲ 오리지널 스테이지도 있다. 스테이지만을 봐라. 싸움은 뒷전이다

■ 쿄와 이오리가 처음부터 등장!

전작의 주인공인 쿄와 이오리를 아케이드 판과는 처음부터 선택할 수 있다. 노병은 죽지도 않을뿐더러 사라지지도 않는다.



▲ 그만큼 질기단 얘기지

■ 최종보스 사용가능!

아케이드와 네오지오용에서는 사용할 수 없었던 '크리저리드'가 DC판에서 처음으로 스틱에 맞춰 흔들거린다. 스트라이커로 사용할 경우 엄청난 연계기를 만들 수도 있을 것이다.



▲ 폼잡긴…



▲ 비겁할 정도로 강하다



오타가 아닙니다. 이것은 SS의 신작라인입니다



룸메이트 이노우에 료코

-컴플리트 박스-

현실의 시간과 게임 내의 시간이 연동되는 참신한 시스템으로 료코가 돌아올 시간에 맞춰 알아서 집으로 귀가하게 해주었던 애처가 체험 시뮬레이션 「룸메이트 시리즈」가 이제는 셋트로 등장한다. 지금까지 룸메이트를 구입하지 않으신 분들에게는 룸메이트를 전부 소장할 수 있는 절호의 기회이며, 룸메이트 시리즈를 구입하셨던 분들은 영구 소장용으로 하나를 더 들여놓을 수 있는 기회! 1,5000엔이라는 가격은… 신경 쓰지 말자. -BY 프리티 사미-

■ 제작사	데이텀 폴리스타
■ 장르	ETC
■ 발매일	3월 16일
■ 발매가	15,000엔

미소녀와 동거생활의 체험 가능한 연애 시뮬레이션. 새턴 본체의 내장시계와 게임 내의 시간이 링크되어 리얼타임으로 료코와 동거를 할 수 있는 시스템으로 화제를 모았던 시리즈이다. 참고로 료코와는 관계없는 두 캐릭터와 동거할 수 있는 「룸메이트 W」라는 게임도 발매되어 있으나 이번 컴플리트 박스에는 포함되어 있지 않다.

일단은 한정판

특제 박스에는 지금까지 발매된 룸메이트 전 시리즈와 트레이딩 카드, 전화카드, 달력, 특제 일러스트 카드와 편지지가 들어 있는 말 그대로 '초호화 한정 생산품'…. 게다가 한정판 안에 들어있는 편지지를 보내면 보낸 사람 모두에게 료코의 근황이 적힌 메시지와 편지를 직접 집으로 보내준다고 한다.

룸메이트-이노우에 료코-

룸메이트의 첫 번째 시리즈로 갑자기 한 집에서 처음 보는 고교생과 동거하게 된다는…. 말도 안 되는 설정으로 기대를 모았던 작품. 많은 팬들의 기대와는 다르게 전 연령으로 발매되어 많은 아쉬움을 남긴 작품이기도 하다. 새턴 최초로 내장 시계를 이용, 리얼타임으로 게임을 즐길 수 있었던 기념비적인 작품. 이후 플스로 이식되었다(플스는 포켓스테이션 전용).



◀ 18禁으로만 발매되었어도 밀리언셀러가 될 수 있었을 거라는 일본의 모 미소녀 전문가의 말이 떠오른다

룸메이트-료코 in Summer Vacation-

전작에서 뉴욕으로 떠난 료코가 여름 방학을 이용하여 잠시 귀국한다. 동거시간은 일주일간으로 짧아졌지만 료코와 데이트, 미니 게임 등…. 전작보다 충실해진 내용으로 이 시리즈부터 고정 팬들을 확보하기 시작했다.



◀ 전작보다 높은 완성도를 보여주었지만 속편이라기 보다는 번외편에 가까웠다

룸메이트 3 -료코 바람이 빛나는 아침에-

이노우에 료코 3부작의 완결편으로 수험을 위해 귀국한 료코와 다시 동거생활을 하게 된다는 내용이다. 시스템 적으로는 료코가 외출했을 때에도 그럭저럭 즐겁게 시간을 때울 수 있게 잡다한 시스템이 상당 수 추가되었다.



◀ 사면 사람은 절대로 사게 된 소프트. 하지만 룸메이트를 좋아하지 않던 사람은 굳이 구입할 필요는 없었다

료코의 잡담실

룸메이트의 인기를 이용해 등장한 팬 디스크. 룸메이트를 좋아하지 않던 사람은 발매가 됐다는 사실도 모른 채 지나갔으며 사던 사람은 절대로 사는 소프트가 되어버렸다. 내용은 료코의 잡담실, 퀴즈, 퀴즈의 정답을 맞춘 만큼 과거 작품에 사용한 일러스트를 관람할 수 있는 추억의 앨범 등, 팬 디스크로서 충실한 내용을 가지고 있었다.



◀ 어찌 보면 상술이라고도 할 수 있는 팬 디스크. 하지만 구입한 사람들은 나름대로 만족했다고 한다

특전 1 트레이딩 카드



한정판에 넣을 거 없으면 들어가는 트레이딩 카드 이번 특제 박스에도 9장의 트레이딩 카드가 동봉된다. 게다가 9장의 카드를 모아 조합해보면 뒷면에 하나의 일러스트가 완성된다고 한다.

◀ 한정판의 가장 기본이 되는 트레이딩 카드

특전 2 전화카드



▲ 조금 값나가는 한정판에 들어있는 전화카드. 물론 오리지널 일러스트를 사용하였다

두 번째 특전으로 오리지널 전화카드가 동봉된다. 이 전화카드는 일반 상점에서 살 수 없는, 오직 룸메이트를 구입한 사람만이 받을 수 있는 프리미엄 상품으로 기존의 일러스트가 아닌 전화카드만의 새로운 일러스트를 사용하여 그 가치를 더욱 높여주고 있다.

특전 3 캘린더



팬이라면 익숙한 일러스트가 디자인된 탁상 캘린더도 동봉된다. 이것도 한정품이니 그럭저럭 소장가치는 있을 것 같다.

▲ 특제 일러스트 카드와 편지지가 들어있다

▶ 계절에 맞는 일러스트를 사용한 캘린더. 탁상 캘린더인 만큼 책상이 없는 사람은 책상부터 구입할 것을 권한다



SegaSaturn

Coming Soon!! DC

액션

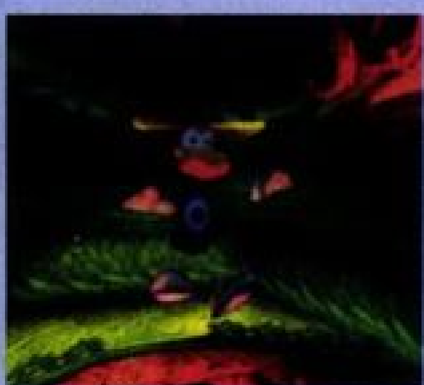
트레져 스트라이크



■키드 ■2월 17일 ■5,800엔

미소녀 게임으로 얼룩진 키드의 인생이 네트워크 게임으로 꽃피려 하고 있다. 비디오게임기 오리지널 게임도 PC로 이식하며 XXYX한 요소를 잔뜩 첨가시키기로 유명한 메이커이니만큼. PC용 네트워크 게임으로 이식되면… 네트워크 XXYPC한 게임이 될…(리는 없다). 이전까지와는 전혀 다른 키드의 모습을 보여주는 트레져 스트라이크. 인터넷 기반으로 한 네트워크 게임이어야 할텐데….

레이맨 – 해적선 탈출



■UBI ■3월 ■미정

유비아이가 만드는 액션 어드벤처 「레이맨」의 발매일이 성큼 성큼 다가온다. 서양쪽 정보를 인용하자면, 'PC 버전보다 최적화된 모습을 보여줄 것으로 기대된다'는데…. 최적화란 무엇을 말하는 것일까? 最適化. … 最適化?!

어드벤처

캐리어



■잘레코 ■2월 ■6,800엔

개발 초기의 화면에 비해. 보다 세밀해진 캐릭터의 묘사가 눈에 띈다. 개발 착수에 비해 발매일이 너무 늦춰진 것이 더더욱 김새는 효과를 준것은 아닐지? 게임의 완성도는 제쳐놓더라도 뭔가 다른 게임을 생각나게 하는 요소는 최소화 시켜야 하지 않을까…하는 생각이 든다. 그러고 보니 PS2 동시발매 타이틀에 당당하게도 스테핑 스테이지가 끼어버렸다지…. 대단한 메이커….

바이오 헤저드 –코드 : 베로니카



■캡콤 ■2월 3일 ■6,800엔

드디어 찾아오는 소프트. '킬러 소프트'라는 명칭이 붙을 정도로 번번히 대박을 터뜨리고 있는 '바이오' 시리즈가 DC로 발매된다. 이달 3일 많은 사람들이 드캐 구입을 신중하게 고려하지 않을까? 어쩌면 드캐에 활력을 불어넣는 게임은 셴무 쪽보다 이 바이~코드~베로쪽이 되지 않을지? 이전의 소울칼리버가 그랬던 것처럼…. 분발합시다 세가여.

RPG

셴무 –2 장 홍콩(가칭)



■SWGA ■미정 ■미정

환상의 재미. 새로운 게임 세계까지는 아니더라도 무수한 DC유저에게 큰 즐거움을 안겨준 셴무…. 다소 아쉬움이 남는 것도 사실이지만…. 다음 시리즈에서 더욱 발전될 모습을 기대하는 것도 좋을 듯하다. 이야기는 이제 이름부터가 무술스러운 땅 홍콩으로 넘어갔다. 후속편과의 공백을 크게 만들지 않겠다는 제작자의 발표를 되새겨볼 때. 곧 그 정보가 공개될 것으로 보이기는 하는데… 아직은 오리무중.

아니마스터



■아키 ■4월 ■5,800엔

아니마라는 가상의 생물을 잡고, 키우고, 그리고 부려먹는 간단 명료한 게임. 이전에 '포획 몬스터…(였던가?)'에서 그랬듯이 각종 몬스터들이 화면에 넘쳐난다. '푸켓 몬스터(인가?)'처럼 싸움으로 부려먹는게 아니라. 레이싱을 통한 경쟁을 내용으로 삼고있다. 가장 좋은 점은 '주머니 괴물(이던가?)'처럼 판권이 걸려있는 것이 아닌 덕에 화면을 마음대로 사용할 수 있다는 점.

음악게임

팝픈 뮤직 3 어펜드 디스크

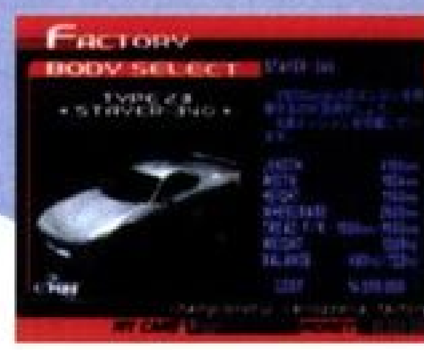


■코나미 ■2월 10일 ■2,800엔

2에 이어 3도 발매된다네요. 그런데 3는 어펜드 디스크라네요. 어펜드 디스크라는 것은…즉 이거 한장만으로는 구동이 안된다는 불행한 얘기지요. 즐기고 싶은 사람이 있으면 전작을 사야한다는 얘기지요. 그런데 2,800짜리 GD는 한국에서 얼마에 거래될까요? … 그러니 뭐 전작을 이미 가지고 있는 사람도 불쌍하다는 얘기죠. 이번엔 더욱 다양한 캐릭터와 곡들이 가득하던데…(PS 라인업 참조).

레이싱

세가 GT

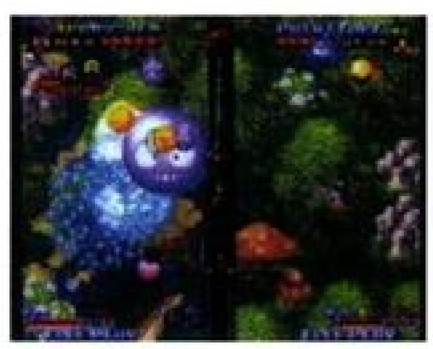


■세가 ■2월 17일 ■5,800엔

PS 진영이 보다 발전된 '그랜 트리스모 2'와 '그랜 트리스모 2000(미발매)'으로 진영을 탄탄히 하고 있는 가운데 세가 역시 같은 GT(세가 GT의 GT는 GRAND TOURING의 약자. 의미는 그랜트리스모와 같다)로 맞불을 놓는다. 많은 레이싱 매니아들은 다소 불안한 목소리를 내며 세가 GT를 바라보고 있는데…. 그 실체는 이달 17일 공개된다.

슈팅

팅클스타 스프라이츠



■SNK ■3월 23일 ■2,800엔

대전 슈팅 게임이라는 괴롭고도 묘한 장르의 게임. 반으로 분할된 화면에서 두플레이어가 적을 쓰러뜨리며 서로 싸움을 벌인다. CPU도 견제하면서…. 상대도 견제하면서…. CPU도 견제하면서…. 이렇게 끊임없이 견제하면서… 그렇게 머리 아프게 싸우는 게임이 바로 이 게임이다. 더불어 SNK의 게임인 만큼 킹오파 2003부터 여기 나오는 캐릭터들이 등장한다고 한다(이것은 거짓말이다).

기타

오오카미 이치로 분투기



■세가 ■2월 4일 ■5,800엔

하나구미 대전 컬럼스에 이은 사쿠라 프로젝트 2000의 두번째 작품. 물론 팬이라면 놓칠 수 없는 한편이 되겠지만, 이런 부분적인 즐거움에 그치는 게임보다는 보다 뜨거운 재미를 줄 수 있는 본편 개발(3편) 및 발매를 서두르는 것이 어떨까 싶은 생각이 든다. 뭐 3편이 시기상조라면 리메이크 판이라도 멋지게 포장해서(케이스를 말하는 것이 아님) 다시 한번 즐기게 해주는 것도…. 요컨데 사쿠라 대전 좀 빨리 나오게 해달라는 얘기.

레이크 마스터 프로 –드림캐스트 플러스



■다즈 ■3월 23일 ■5,800엔

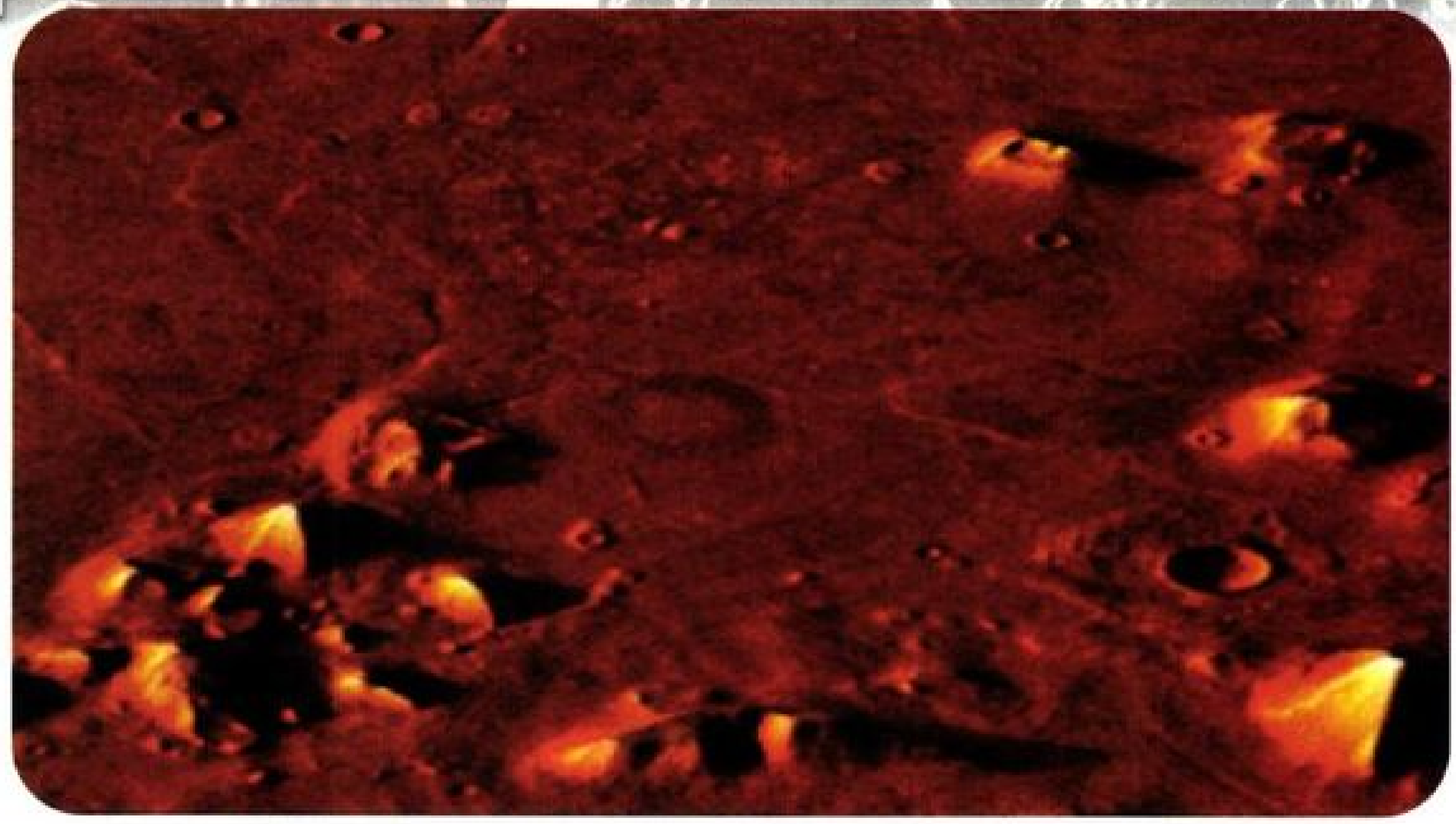
낚시 컨트롤러는 있는데 맨날 배스만 낚아야 합니까? 라고 생각하는 분들이 계셨습니까? 도끼 아니 낚시대 자루 썩는 분들에게 희소식! 또 하나의 낚시 게임이 등장합니다. 이번에도 환경을 생각한 루어 낚시. 원자탄과 지렁이는 절대 사용하지 않습니다. 게다가 130 종류의 낚시터와 자유자재로 캐스팅 포인트를 고를 수 있는 시스템은 그간에 목말랐던 낚시꾼에게 희소식이겠죠?



비 정기 . 비 인기 . 무책임 코믹
DEAD OR ALIVE 2
글, 그림, 게다가 날림 : 원고마스터 K
안녕하세요, 전 아야네. 이번에 DOA가 NAOMI로 나오게 되었죠.
저기 저 게으른 원고마스터K씨를 대신해서 제가 소개하러 나왔어요.
쳇, 공략중 이시다. 공략중.
NAOMI
역시나 테크모 팀 닌자 아저씨들답게 피규어 같이 정교한 모델링을 자랑하는데요.
©TECMO, LTD. 1996,1999
온 가족이 함께 보는 게임파워
명인들이라지만 음침한 공략가들은 이런 사진들을 찍고있더군요.
쳇 앙탈하지마
오냐, 세뱃돈은 없다.
할배, 새해 복 많이 받으세요.
편집부 포토 제닉 모음. 디랙터즈 컷
본 그림은 특정인물 醉拳 제프리와 무관합니다.
HIT THE WALL
자자, 앙탈하지마.
거긴 안돼요.
실리콘 밸리
포레스트 검프
LIKE A WIND


원, 공략은 잘 하고있는 지 이런 사진만 잔뜩 찍고있다 니까요. 한심하기 짝이 없죠. 여러분은 이러지 마세요
휴~
에헤, 특히 어시스트 K모씨가…
닥치시오! 가슴 난자. 제가 언제 그런…
콱
양포!!!
FREE! 콜럭, 이번 달에는 저 혼자 그리게 되었습니다. 과연 테크모성의 상품화에 경종을 울리기 위해 이런 대작을 만들었는지 (의미 불명)
퍼벅
제 발 저린다니까. 여자를 때리다니 저질이야.
정말 손에 달라붙는 게임이군요. 캐릭터들도 피규어처럼 예쁘고요. 헤헤. 이번달 공략 얘기, 센무 대사를 강력한 조력자와 함께 열심히 적어 넣었습니다. 자유도 있게 플레이해 주시면 감사. 인물 사진이 못 들어간 것은 아쉽지만요. 지면 관계상. 게다가 뒤늦게 들어온 DOA2기판 덕에 저도 공략에 손을 대게 되었네요. 음, DDR로 돈 맛을 알아버린 업주들께서 제발 DOA2를 많이 퍼뜨려야 하는데. 정말 재미있거든요. 아무튼 다음달에 또 뵐 수 있길…
흐음, 신림, 정릉, 을지로…. 지금은 이쯤밖에 안퍼졌지만, 정식 수입도 됐으니 책이 나올 때 쯤이면 많이 퍼졌으면 좋겠네요. 많이많이 플레이해 주세요.
관악구
KWANAK-GU
서울대학교
CONTINUE?
공략집의 시스템 위주로 많이 연습하시고요, 다음달에는 강력한 태그 콤보와 실전법을 공략할거래요. 저 음침한 명인들이. 그럼 이번 달은 여기서 바이바이.

새턴인



이해할 수 없는 현상들

그것을 미스터리라 부른다.

외국사람들은 나를

미스터 리라 부른다.

나는 나를 이해할 수 있는가?

서휘동 / 대전시 서구 도마 1동

가지행님께 처음 인사드리는 서휘동입니다. 전 요번에 어처구니없는 일을 당했습니다. 가지행님께 보내기 위해 열심히 편지를 썼는데 그만 잃어버렸습니다. 1월 X일 사건 당일, 봉사활동을 하러 병원에 택시를 타고 갔습니다(어무이께서 가라는 이 병원이 너무 멀어서) 병원에서 4시간 동안 봉사를 하고 우표를 사서 붙이려고 한 순간! 편지가 온데 간데 없어져 버렸습니다(Oh my god). 안주머니, 바깥주머니, 뒷주머니까지 찾아보았는데 못 찾았습니다. 그 뒤 잠시 생각해보니 '택시'였습니다. 잔돈을 받고 그만 놓고 내렸던 것입니다. 지금쯤 기사아저씨께서는 실컷 웃고 있겠죠. 손님도 또한…(내 편지 돌리도!). 지금 똑같은 사연을 두 번 쓰네요. 이제 판타스틱 어드벤처 밀레니엄 초특급 울트라 액션의 슬픈 사연은 접어두고…. 저는 새턴을 보유하고 있습니다. 새턴을 보니 옛날 생각이 나네요. 새턴을 본 후 '바로 이거다' 하는 생각에 아부지께 죽자사자 애원한 끝에 드디어 사게 되었습니다. 그 뒤 제 영향력에 의해 절친한 친구들도 하나 둘씩 사게 되었고 서로 SS 소프트를 바꿔가며 사용하기도 하면서 즐거운 나날을 보내게 되었습니다. 하지만 그것도 잠시 SS를 바짝 추격하고 있던 PS가 SS를 뒤로 제치고 닌텐도에게 마저 밀린 뒤 SS 시대는 급격한 붕괴현상을 보였습니다. 제 친구들도 하나둘씩 SS를 팔고 PS로 바꾸더군요. 하지만 전 SS를 믿었습니다. 그러나…SS 소프트는 점차 나오지 않더니 이제는 단종되어 버리고 말았죠. 그해 11월 X일 드림캐스트가 나온다는 소식을 듣고 전 완전히 포기했습니다. 하지만 전 지금도 SS를 누구보다 더 아끼고 사랑합니다. 기분 내키지 않지만 그래도 DC가 PS를 이겨 SS가 못다한 한을 풀어주었으면 좋겠네요. 마지막으로 조금 늦은 감은 있지만….

가지 행님 새해 복 많이 받으세요.

PS. 가지행님께서는 SS소프트 중에서 어떤게 제일 재미있으셨나요? 지금도 판매합니까? 꼭 알려주세요.

새턴인 파이팅!

▶ 재미있게 한 SS 게임이라…. 가장 인상깊은 게임은 아무래도 VF가 아닐까 싶군요. 말이 필요있겠습니까? 3D격투게임이란 말입니다. 3D! 흔해빠졌다고요? 그래픽이 넘새스럽다구요? 천만의 말씀입니다. 무시무시하게 각이 진 얼굴, 그리고 맞으면 한참동안 아플거 같은 주먹과 발의 모서리 등등이 너무도 아름답게 보이던 시절이었습니다. 충격이었죠. 아… 손에서 바람 나가게 하려고 스틱 돌리지 않아도 박진감 있다. 저…, 저 입체감…, 맙소사…, 사람 미치겠군! 정말로 이 게임을 집에서 할 수 있다고? 내방 TV에서 저게 나온다고?

음…이렇게 글로 쓰는 것만으로도 당시의 흥분이 고스란히 밀려오는군요. 정말 손에 물집 잡히도록 패드를 문질렀던 기억이 납니다 나요. 이야아~. 아! 그런데 제가 이렇게 아름다운 이야기를 들려드리면 버파를 구입하실 생각입니까? 적극 추천입니다. 정품임에도 불구하고 무척 저렴하거든요.

LG 캐피탈 / 서울시 강남구 역삼동

****** 새해 복 많이 받으십시오 ******

새천년 새해에도 회원님의 가정에 사랑과 행복이 가득하길 기원하며, 앞으로도 더욱 사랑받는 LG 카드가 되도록 노력하겠습니다.

이젠 전기요금도 LG 카드로!

(자세한 내용은 하이 서비스를 참조하시기 바랍니다)

▶ 아. 자세히 보니 이것은 카드 고지서군요. 참 내…. 봉투가 유난히 좋다고 했더니만….

이유민 / 인천시 연수구 연수 3동

뭐 조금 있으면 설날이니깐… 뭐…쩝. 새해 복 많이 받으세요. 지금 당장 라이타를 꺼내십쇼. 불을 켜는 시늉을 하면서 부싯돌을 가세요(불 켜지면 무효). 그리고 눈을 감고 명상하세요. 저는 지금 게임파워 게임실에 가지님과 단둘이 있습니다. 가지님은 DDR 장판 위에 자랑스럽게 앉아계시고 방안에는 거대한(?) 사각 탁자나 의자 같은 건 없습니다. 지금 연재 게임실 오른쪽 구석에 있는(TV 앞에 있던) 스트로폼 판이 방 한가운데에 있고 그 위에 제가 가지님을 보며 서 있습니다. 저는 아주 초라한 초록(남색 비슷) 저고리를 입었습니다. 자! 절을 합니다. 한복이 작아 꼭 끼는 엉덩이가 창문 틈새로 비치는 햇살에 반짝! 이때 누군가 들어옵니다…. 이성필 팀장님. 그는 안경을 벗어 왼손에 들고 팔을 앞 뒤로 흔들다 나갑니다(30초간). 운식이 산식이 고로꾸시찌하찌 박욱근.

– 이유민 심리 연구소 –

▶ 아… 정신을 차리라는 지난달 말… 깊게 새겨들어 주었군요. 감사합니다. 정상인으로 돌아온 유민 소년을 보고 당신 어머님의 마음은 이미 I'LL GET U!입니다. 이 꿈과 같은 얘기는 정말 게임파워의 일상을 아주 잘 나타내고 있군요. 게다가 게임파워의 내부구조와 모든 팀원들의 성격이 잘 반영 되어 있어서 기쁩니다. 물론 팀장님은 팔을 앞뒤로 30초간 흔들고 저는 절을 받는 걸요. 허허! 벌써 몇해가 지났는지 모릅니다. 그렇게 생활한게…. 그렇게 절만 하고 유목민처럼 떠나는 유민 소년에게 저는 이런 외침을 내뱉었지요.

"이유만은 알려줘 이유민! 이유만은!"

그렇습니다. 아무리 생각해도 이유만은 이유민의 동생이 아닐까요? 우어어~.

아…이제야 정신이 드는군요….

이 정도로 혼란스러운 글이라니…. 당신은 혹시 나를 남자로서 사랑하고 있는 겁니까? 어렵군요. 벽은 너무나 큰 걸요…. 다시 한번만 생각해 보세요.



김준영 / 대구시 수성구 연호동

오랜만이군요. 근데 막상 펜을 들고나니 할말이 없군여. 그러면 제 머리속에 떠다니는 글들을 생각나는 대로 써 볼테니 저의 정신상태를 평가해 주십쇼. 최강 애교 코만도 도장에 가자. 막다른 길이라면 길을 만드는 근성을 보이시오. 엘리제의 우울. 가지형 생일 기념 애인 사진 공개식. 잘 녹은 납을 입안에 넣어보자. 물 묻은 쬬리 신고 DDR을. 나의 뚜비 인형을 지켜 줘. 게타와 마징가의 사정. 근하신년 유도보이. 쿤타킨테는 쿤타맨의 아버지. 모르면 모르는대로 사쇼. 사쇼는 사무라이 쇼다운. 상체가 길어 보이는 8:2감각 비례. 할렐루야. 동물원의 원숭이. 운동은 규칙적으로 올해는 통일이 될꺼야. 난 아무 것도 몰라. 내글씨는 암초야. 방-D의 캠퍼스. 휘황찬란 삐삐진동. 러브러브 신춘문예. 텔레토비붐이 갔습니다. 뚜비인형을 내놓으시오. 난 다시 돌아갈래. 문어가 싫어. 낙지는 좋아할까? 바나나는 길어. 2002년 월드컵. 심장이 콜록콜록. 랠리 x 방구차. 양말냄새 콜라. 원샷 나는 16살이다. 친구의 아빠를 사랑했어. 누구도 탓할 수 없어. 박○스가 좋아. 더 록은 레슬링 선수. 쉬리는 물고기. 요코는 예뻐 두모군이 부러워. 테크노 머신. 오늘도 석양을 바라본다. 폭주는 나의 인생. 담배연기는 싫어. 후우…후우…. 그럼 이만…. 백호군의 러브레터♡



▶ …무슨 얘기를 하고 있는 건지 통 알 길이 없군요. 자동기술법입니까? 편지지의 그림도 대단하군요. 난 의사가 아닙니다. 괴롭히지 좀 마세요. 세가지만 말하죠. 아마도 이 이야기를 들으면 앞으로는 편지를 잘 쓸 수 있게 될겁니다.

첫째! …음… 갑자기 대답이 하기 싫어지는군요. 그냥 괜찮아요. 편지 같은 거 좀 이상하게 쓴다고 해서 뭐가 어떻게 된답디까? 우리 그냥 웃어넘깁시다. 그러나 남의 그림에 뭔가를 덧붙여 묘한 그림을 만든다는 것은 절대 용서할 수 없는 일입니다.

그러나 저는 용서할 작정입니다. 저의 관대함을 세상에 널리 알려주세요. 수고하셨습니다.

이율 / 서울시 서대문구 홍제 4동

안녕하세요 가지님 홍제동에 사는 이율이라고 합니다. 전 지금 흥분하고 있습니다. 이유는 파워에 연재되고 있는 추엽원 들쑤시기 때문이죠. 이걸 보고 굉장한 쇼크를…. 지금 돈을 모으고 있습니다. 일본에 가기 위해서 입니다. 물론 파워만 믿고 추엽원 들쑤시기에서 설명한대로 그대로 행할 생각입니다. 조금 걱정되는 건 국제미아가 될 수도 있다는 거지만. 파워만 있으면! 파워만 믿으면! 그런 최악의 사태는 벌어지지 않을거라 생각합니다. 아니 확신합니다. 파워만 있다면…. 언젠가는 가게될 저의 일본여행을 기다리며 이만 줄이겠습니다. BYE.

▶ 보람을 느낍니다. 제가 여러분 나이때 혼자서 일본땅을 밟아볼 수 있으면 얼마나 좋을까? 라는 생각을 종종 했었거든요. 그간에 일본에 왕래하면서 얻은 것을 바탕으로 써나가고는 있는데 아무래도 부족한 점이 생기는군요. 좀 오랜 기간 일본에 체재하면서 써보고 싶은 글인데 그때그때 기억나는 것들을 바탕으로 적어나가려고 하니 쉽지만은 않네요. 글에 헛점이 많을 수도 있어요. 100% 신뢰는 금물입니다. 99.6퍼센트 정도만 신뢰하세요. 사실 알고 보면 여기나 거기나 다 사람 사는 곳입니다. 말이 잘 안통한다는 것 빼고는 자신감만 충분하다면 특별히 문제될 이유가 없습니다. 게다가 일본에는 한국인이 종로 길바닥에 붙은 껌만큼이나 많습니다. 문제는 하나. 자신감입니다. 당신은 이겨낼 수 있어요. 달려요 이율 소년. 남은 것은 돈뿐이군요.

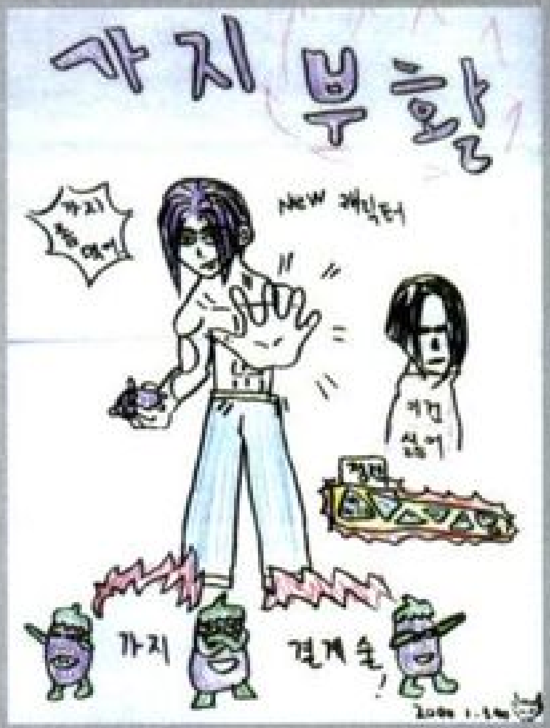
두슬기 / 주소는 여전히 그곳

먼저 죄송하다고 말해야겠군요. 역시 가지님이십니다. 한국 女인걸 눈치채시다니. 그 사진의 주인공은 바로 우리 친척 누님! 거기 자기가 나온걸 알고나서 절 죽이려고까지 하더군요. 하지만 정말 예쁘죠? 가지님께 소개시켜드릴까요? 참 가지님께는 여자친구가 있었죠? 죄송합니다(이참에 양다리를…퍽억!) 요코 사진은 진짜로 보내드리려 했었어요? BUT 없어져 버려서 아무거나 보낸거죠. 죄송합니다. 요코한테 다시 부탁해 볼께요. 요즘 요코의 사연을 질투하는 독자들이 많은데 저에게 연락주세요. 제가 소개시켜드릴께요. 펜팔기사가 난 후로 저에게 온 편지는 지금까지 약 80여통 그중에서 지금 저와 펜팔하고 있는 친구의 친구를 소개시켜드리겠습니다. 그럼 저의 PEN 여러분들 안녕히계시고 가지님도 새해 복많이 받으시고 몸 건강하세요.

▶ 미안하군요. 속아주지 못해서. 아! 그리고 두슬기 소년 당신도 소재 고갈이 가까와진 모양이군요. 음… 당신에게 재충전의 시기를 드립니다(게다가 Pen이 아니라 Fan일세…).
잠시 연재를 쉬면서 새로운 소재를 찾아보는 것이 좋겠군요.
다시 만날 그날에는 아름다운 사연이 편지지를 가득 채우고 있겠군요.
엽기! 두슬기! 펜팔기! 무기! 연기!

심재용 / 광주광역시 남구 백운 1동

제가 왜 가지님께 편지를 쓸까요? 그 이유를 노래로 들어볼까요? "게임파워에 내가 나왔으면 정말 좋겠네. 정말 좋겠네" 그렇습니다. 게임파워를 매달 서점에서 사다보는데. 내 사연도 좀 실려보자는 뜻에서…. 그건 그렇고 전 요즘 화가 납니다. 제 친구중에 장XX라는 놈이 있는데 공부를 조금 합니다. 아 글쎄 이놈이 말입니다. 자기는 공부를 잘해서 자기 어머니가 PS2를 사줄거라고 자랑을 하지 않습니까. 엄청 열받게 합니다. 이 자리를 빌어 한마디하겠습니다(그놈도 파워를 매달 사본다). "니이 나쁜 X야. 세상엔 공부가 다가 아냐" X☆◎▽!!! 아! 정말 혼자 많이도 나불거렸군요. 그럼 이만 쓰겠습니다.
PS. 이 악필을 어떻게 하면 고칠까요?



▲ 새 캐릭터군요. 머리 짧게 깎은 것을 뒷킨 듯하여 심히 불쾌합니다. 흥~

▶ 욕을 하기 위해 새턴인을 이용하다니! 그 방법이 아주 진부하군요. 흔히 부모님들이 자식에게 학습하는 행위를 종용하기 위해 여러가지 미끼를 내거는 경우가 많은데, 이번 경우에는 PS2군요. 신성한 게임기가 부모님과 학습의 틈에 끼어 사과 상자처럼 변해버린 모습이 이내 서럽고 두렵습니다. 그리고 삐돌이 마냥 삐져가지고설랑 이곳에 고자질을 하는 재용군의 모습 또한 역사의 한 획입니다.
그리고 중간에 반말이 끼어있군요. 밑줄을 그어두겠습니다. 기억이 새롭습니다.
세상엔 공부가 전부가 아니라고요?
당연히 100%는 아니겠지만 모든 것은 공부거리가 된단 말입니다. 책, 사람, 말하는 법, 인사하는 법, 차도 건너는 법, 자동차 휘발유 바닥 났을 때 버티는 법. 모든 것을 배워야하고 배울 것은 세상에 너무 많아서 셀 수가 없죠. 학교 공부가 힘든가요? 학교 공부가 하기 싫은가요? 배부른 소리를 하는군요. 밀레니엄 산모 같으니라구. 장 친구 소년은 자기가 노력해서 뭔가를 얻은 거니 자랑을 못할 것도 없겠죠. 물론 자랑도 정도껏이라고…. 정도가 심하면 '재수 없어' 소리를 듣게 마련이겠지만, 내 생각에는 재용 소년도 뭔가 도움이 되는 쪽으로 노력을 해보라 이겁니다. 가령 이런 것입니다.
'저 녀석이 PS2를 사면 빌려서 해볼 수 있는 방법이 없을까?' 뭐 이런것 말입니다.
도움이 되지 않는다고요?
흐음… 잘 생각해보세요. 분명히 도움이 될겁니다. … 아닌가…?

이성준 / 서울시 마포구 토정동

정말로 오래간만이군요…. 그새 잊지는 않으셨는지…. 저는 가지님의 영원한 오른팔(…) 성준 소년입니다. 수능과 아르바이트에 치여서 모든 문명과 단절된 상태에서, 이제 숨좀 돌리려고 하니 독자코너 중 '두모' 독자 사연이 폭주하고 있다는 것과 이유는 모르겠으나 비난도 받고 있다는 것도 알게 됐습니다. 호호…정말 좋은 현상이군요. 그럼 본론으로 들어가서….

■ 첫 번째: 스타크래프트 이야기

우선 이춘근 독자에게 축하의 박수를 보냅니다. 짝!짝! (저는 42승 6패입니다!) 요즘엔 안해서 모르겠는데…. 저도 많이 늘었죠… 헤헤.

■ 두 번째 :퀴즈퀴즈 이야기

참 이상하더군요. 제가 마지막으로 퀴즈퀴즈를 했을 땐, 아이큐 210에 정답율이 90 퍼센트 정도였는데…(제가 쓸데없는 상식에 강한지라…)얼마전에 해보니 유료화가 되어서 많이 변했더군요. 아주 쓰레기가 됐습니다. 암튼 퀴즈퀴즈에서 '성준소년'을 만난다면 반갑게 맞아주시기를 부탁드리죠.

■ 세 번째 : NBA 이야기

오~! 의외로 가지님께서 NBA를 좋아하시는 듯. 그래서 선물로 아이템을 보냅니다. 예전에 미쳐있던지라, 이런게 아주 많답니다. 지금은 모르겠는데, 이것을 다 합치면 시세로 약 2~5불 가량 될 듯…. 기뻐하시기를 바라며…. 사연이 길었습니다. 죄송하구요…. 새해 복 많이 받으시고 안녕히 계세요.

PS. 이것은 절대로 뇌물이 아니랍니다.

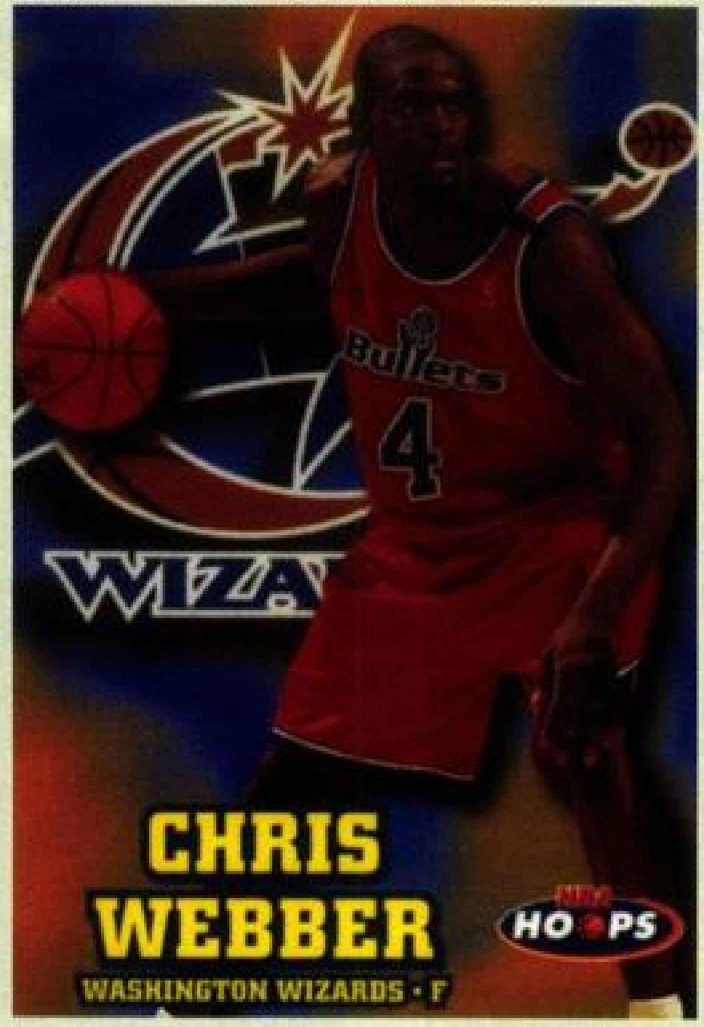
PS2. 저의 대입합격을 기원해 주시기를….

▶ 오랜만이군요 성준 소년. 새턴인의 상징과도 같았던 당신의 그림과 글이 사라지고 나도 많이 섭섭했습니다. 당신이 잠든 사이에 많은 일이 있었습니다. 우선 세월이 흘러 2000년이 됐고, 머리가 짧아지고, 피로가 누적됐어요. 예전엔 4시간만 자고도 이틀을 버티곤 했는데, 요즘은 하루에 6시간 이상 잠들어 있지 않으면 다음날 시계(視界)가 짧고도 좁아지는 탓에 마치 퀘이크를 fov 40(3라면 /cg_fov 40) 놓고 플레이하는 착각 속에 하루를 보내게 됩니다. 자! 신경쓰지 마시길….

1, 2, 3번 모두 훌륭한 이야기군요. 토털 네트워크 스포츠 게임잡지를 추구하는 것이 저희 게임파워아니겠습니까? ……역시 아니군요. 저희 책의 성격과는 전혀 상관없는 얘기지만 이 시대를 살아가는 젊은이라면 누구나 관심을 가질 법한 소재이기에 거부하지 않습니다.

오 이런! 그러고 보니 성준 소년이 보내준 카드에 어퍼덱 카드도 끼어 있군요. 한때 저도 모으곤 했었는데…. 이것은 아주 중요한 용도로 사용되는 카드입니다. PS렌즈가 노쇠하게 되면 렌즈의 높이가 점점 떨어지게 되는데… 이 높이를 다시 원상복구시키기 위해 렌즈 유닛 밑에 어퍼덱을 몇 장 겹쳐 깔곤 했었죠(물론 잘라서). 훌륭한 카드입니다. 오! 맙소사 크리스 웨버군요! 워싱턴 불릿츠 시절의 카드네요. 개인적으로 좋아하던 선수라서 싫습니다.

몇년전 크리스 웨버의 농구화를 사 신고 좋아했었는데…. 그가 소속사를 나이키에서 휠라로 바꾸는 바람에 실제 경기에서 웨버가 그 농구화를 신은 적이 한번도 없었죠. 비운의 농구화…그래서 슬픕니다. 웨버를 보면….



이성현 / 서울시

이번달은 굉장히 기운이 없군요. 벌써 18입니다. 얼마 안있으면 주민등록증도 나오고 무서울게 없는 몸이 됩니다. 하지만 별로 즐겁지 않은 것은 왜일까요? 아마도 포켓 스테이션에 이상이 생겼기 때문입니다(이 녀석 왜 건전지가 있는 부분을 누르면 헬로우가 뜨난 말이다!) 이번달도 어김없이 가운데가 뜯어지는 파워를 보며 전 생각합니다. '눈의 여왕'을 읽고 싶어!' 후후훗. 이따위 쓰잘데기 없는 사연일랑 구석에 팽개쳐 놓고 점심이나 드십시오. 난 바빠서 잠이나 잘랑께. 그럼 BYE!

▶ 점심 먹고 와서 답변중입니다. 가운데가 뜯어진다구요!? 후훗 바로 그렇습니다. 이제야 눈치채셨군요. 바로 그것입니다. 앞표지에도 써놓을 생각이었습니다. '가운데가 뜯어지는 게임지!'라고…. 가운데가 뜯어지는 것은 바로 게임파워의 전통이자, 독자와의 약속인 것입니다. 매달 떨어지는 가운데 장이 어떤 기사일까? 를 기대하는 것도 이젠 하나의 '재미와 기대' 아니겠습니까?……………………네! 맞아요! 아닙니다! 그게 무슨 좋은 일이겠습니까!? 어휴…저희도 속상해서 속상합니다. 여러가지 방안이 등장하여 현재 검토중인데… 그중에는 '어차피 떨어질 종이니까 그 페이지에는 아무것도 인쇄하지 말자!'라는 세 대 맞을 의견도 있고, '브로마이드를 끼워 넣자!'라는 언뜻 듣기에만 획기적인 의견도 있습니다. 둘다 얼토당토 않은 소립니다. 현재 떨어지지 않는 방법을 고민중입니다. 모양도 내용도 튼튼한 잡지를 만들겠습니다. 죄송합니다. 이 자리를 빌어서 사과의 말씀을 올립니다.

그리고, 성현 소년은 푹 자요. 머리가 맑아질 때까지.

안신영 / 강원도 인제군 인제읍

안녕하세요? 가지님.

한달동안 안녕하시고 감기는 나으셨는지여?

저는 저번 12월이 고통이었습니다. 제 고모가 세상을 떠나셨습니다. 젊은 나이에 암이라니 정말 미치겠더군요. 3일 동안 우리가족은 눈물 바다였습니다. 휴~. 초상이 끝난뒤 집에 왔는데 2000년 되기 이틀전에 독감으로 놀러도 가지 못하고 눈물이 나더군요. 별로 할 말이 없군요. 그럼 안녕히 계세요.

PS. 독감 무섭습니다. 겜파워 독자님들 조심하세요.

▶신영 소년이 다른 독자와 다른 점이 있다면…우표를 붙이지 않고도 편지를 도착시킨다는 점입니다. 강원도에서 이곳 게임파워까지 직접 편지를 들고 찾아오거든요. 그 무서운 집념은 대단히 훌륭합니다. 게임을 찾아 전국을 떠도는 영혼~! 그 내음새가 지금도 편지지에 남아 있군요. 게임을 향한 당신의 마음은 비를 찾아 떠도는 달팽이를 연상시키십니다.

최근 들어 몇달째 책을 내고 휴가를 받자마자, 매번 앓아 누워 버리는 묘한 증세가 반복되고 있습니다. 긴장이 풀어진 탓이 아닐까…라고 생각하는데…. 전사들은 싸우지 않을 때도 투기를 뿜어낸다는데…. 몸 몸 몸 조심이라는 소방서 앞 표어를 떠올리며 늘 건강합시다.

신영 소년 덕에 우체부 아저씨들은 괴롭습니다. 다음부터는 우표를 붙이고 사연을 적어보내는 방식과 친해지도록 노력하세요.

윤영민 / 대전시 거수 월평동

새턴인에 처음 인사드리는 윤영민이라고 합니다. 이렇게 인사드리는 것은 제가 친구한테 새턴을 구입했기 때문입니다. 메모리가 계속 날아가고 렌즈에 약간 이상이 있는 새턴을 5000원에 구입했음당. 늘 뭐라고 하시던 어머니께서 암말도 안하십니다. 그래서 방학동안 즐기려 합니다. 메모리가 날아가서 딴건 거의 무리…. D&D컬렉션이랑 포켓파이터를 하고 있습니다. 가끔은 블랙 매트릭스 초반 이벤트를 조금 하다가 끄고… 그러고 있습니다. ㅠ_ㅠ

담에는 좀더 재미나는 사연을 보내도록 하겠습니다.

PS 생신이시라구여? 축하해여 정말루. 그럼 생신빵을 빡! 이우석 가지님에게도 생신축하한다고 전해주세여.

▶ 역시 어머니는 알고 계신겁니다. 메모리가 날아가는 기계이기 때문에 당신의 아들이 오랫동안 그 기계에 매달리지 않을 것이라는 것을…. 제가 두달치 월급을 톡톡 털어 디지털 카메라를 사가지고 들어가더라도 '이거 메모리가 날아가는 바람에 싸게 산거라고요'라고 말하면 용서가 됩니다. …됩니까?

메모리가 날아가는 새턴이라…돈이 원수군요. 돈만 충분히 있다면 영민군에게 메모리가 날아가지 않는 새턴과 더불어 파워 메모리까지 선물할텐데 말이죠…. 어째서 제가 사는 복권은 전부 500원만 맞고 난리죠? 누구는 20억이 맞아서 5억이 세금이네 뭐고 하던데…. 무슨 운동선수의 연봉은 몇억도 모자라 수십억이고 15초 광고 출연하며 억 받고…. 음…쳇…. 억울하니 출세를 해야겠군요. 그러고 보니 '억울'이란 말에도 억이라는 글자가 들어가는군요. 억장무너지네요.

PS. 고마와요. 그도 고마워할 겁니다. 예의 바른 청년의 메모리는 언젠가 부활할 겁니다.



추억의 현재진행형



[이우석 기자]

이번 달부터 PC용 에뮬레이터에 대한 연재 기사를 쓰게 됐습니다. 개인적으로 관심이 많은 분야라서 언젠가 한 번은 꼭 써보고픈 글이었는데 이렇게 기회가 생기니 정말 기쁘기가 이를 데 없습니다.

이 연재기획의 처음을 어떤 에뮬레이터로 할지 많이도 고민했지만, 역시 결론은 SFC뿐이더군요. 이제까지 가장 많은 인기를 끌었던 비디오 게임기 중 하나일 뿐 아니라 거의 모든 게임을 완벽하게 구현할 수 있는 것하며, 하드웨어에 대한 세부사항들까지도 잘 알려져 있는 것이 마음에 들었습니다. 하지만, 무엇보다 끌렸던 것은 제 어린 날을 사로잡았던 수많은 명작 게임들이 SFC에 포진하고 있었다는 이유가 아닐까 합니다. 화려한 트루컬러 그래픽과 풀프레임 동영상에 익숙한 요즈음 유저들에게는 자칫 썰렁해 보일지도 모르지만, 진짜 게임이라는 것이 어떤 것인지를 보여준 것이 바로 이 시기의 게임들이 아닐까 합니다. 화려한 그래픽과 사운드는 없지만 (물론 당시의 기준으로 볼 때는 대단한 그래픽과 사운드였지만) 내용으로, 시스템으로 그리고 재미로 승부하는 그때 게임들의 맛은 뭔가 색달랐다는 생각입니다.

자, 좋은 컴퓨터도 필요 없습니다. 펜티엄 150 이상의 컴퓨터만 있다면 전 세계 몇 천만 명을 열광시켰던 최고의 게임들을 즐길 수 있을 겁니다. 장담하건대, 화려한 동영상과 폴리곤 그래픽 뒤에 남는 허무함은 없을 겁니다.



제작사	닌텐도
장르	액션 RPG
발매일	3월 예정
발매가	6800엔

버스가 여러 개네…

젤다의 전설 외전 (가칭)



발매일이 점점 가까워오면서 새로운 사항들이 하나 하나 공개되고 있다. 이번 달의 특종이라면 무엇보다 전반적인 게임의 진행이 옴니버스 형식으로 진행된다는 것. 여러 가지의 맞물린 시나리오를 클리어해 나가면서 전반적인 스토리를 만들어 나가는 옴니버스 방식은 시리즈 역사상 처음으로 시도되는 것이기 때문에 더욱 기대된다.

「바이오 하자드 2」가 인기를 끌었던 이유 중의 하나는 「재핑 시스템」이었다. 여러 가지의 스토리가 맞물려 또 다른 스토리를 즐길 수 있는 이 시스템은 말 그대로 「한 번 플레이하고 나서 다시 플레이할 때도 질리지 않는 게임」이라는 평을 얻게 했는데, 이번의 「젤다의 전설 외전 (가칭)」에서도 이와 비슷한 시스템이 채용된다고 한다. 비싼 소프트를 구입하는 유저들을 위한 최대한의 배려일까?

여러 가지의 스토리가 하나로



▲ 로봇대전 EX에서는 각각의 시나리오 전개가 일정한 연관성을 가지는 ISS 시스템을 사용하고 있다

젤다의 전설 외전에서 중요한 역할을 하는 것은 가면이다. 가면은 각각의 특성을 가지고 있으면서 사용하기에 따라서 여러 가지의 능력을 사용할 수도 있게 해준다는 것은 이미 전의 라인업에서도 언급했다. 게다가 이 가면들은 단지 게임의 진행에만 관계되는 것이 아니라 게임의 스토리 전반에도 영향을 끼친다는 사실도 밝혀졌다.

먼저 프롤로그 격의 작은 이벤트가 있은 다음, 각 가면에 따른 작은 에피소드들이 존재한다. 이러한 에피소드들이 하나로 모여서 큰 스토리를 이룬다는 형태이다. 스케일의 크기가 다르기는 하지만, 플레이스테이션으로 발매되었던 「와일드 암즈」의 오프닝 이벤트를 생각하면 이해하기 쉽지 않을까? 와일드 암즈의 오프닝에서도 역시 세 명의 주인공이 자신을 찾아나가는 장면이 각각의 이벤트로 처리된 바가 있다. 혹은 「로봇대전 EX」에서의 ISS방식을 생각해도 좋을 텐데, 이러한 방식은 젤다 시리즈 역사상 처음으로 시도되는 부분이기 때문에, 과연 어떤 모습으로 표현될지 궁금하기 이를 데 없다.

하지만 틀려야겠죠?

물론 이제까지의 게임과 같은 시스템을 사용하는 것만으로는 자신만의 고유한 특징을 나타낼 수 없을 것이다. 게다가 젤다와 같은 대작의 경우는 더욱이나 다른 게임들과의 차별성을 찾기 위해서 노력하지 않을까? 이제까지의 게임에서 어지간히도 많이 볼 수 있었던 멀티 시나리오 시스템, 내지는 옴니버스 시스템이 이번 젤다에서는 어떻게 바뀔지, 간단하게 예상해 보도록 하자.

먼저 예상할 수 있는 것은 각 시나리오간의 연관성이다. 예를 들어서 A라는 시나리오와 B라는 시나리오, 그리고 C라는 시나리오가 있을 경우, 각각의 시나리오를 어떤 순서로, 그리고 어떤 방법으로 진행하느냐에 따라서 C는 완전한 C'가 될 수도 있다는 이야기이다. 이는 재핑 방식에서 한층 더 발전한 방식으로, 각각의 시나리오를 클리어 하는 순서나 클리어 방식에 따라서 게임의 구성이 완전히 틀려질 수도 있다는 것이다. 실제로 이는 일본의 많은 소식 들이 예상하고 있는 부분.

이해를 돕기 위해서, 위에서 이야기했던 로봇대전 EX에서의 ISS 방식을 예로 들어보자. 예를 들어서 마사키로 진행하면서 두 개의 전함을 선택하는 이벤트가 있고, 마사키가 그 중의 한 전함을 선택했다고 하자. 그리고 이 데이터를 이용해서 류네로 플레이하게 되면, 똑같은 이벤트를 진행하더라도 전함을 선택하는 이벤트가 없이, 마사키가 선택하지 않은 전함을 자동적으로 얻게 된다는 것이다. 젤다에서의 에피소드 방식 역시 이와 같이 진행되지 않을까 하는 예상을 일단 해볼 수 있다.

또한 일정한 시나리오 내의 숨겨진 요소도 생각해 볼 수 있다. 예를 들어서 A의 가면을 가지고 있으면 B 시나리오에서 숨겨진 요소를 찾을 수 있지만, B 시나리오에서 숨겨진 요소를 찾을 경우, 또 다른 C 시나리오에서는 숨겨진 요소를 찾을 수 없는 등의 시스템이 있을 것 역시 조심스레 예상할 수 있고, 이렇게 된다면 역시나 100% 클리어를 위해서는 몇 번이나 플레이해야 하는 사태가 벌어질지도…?

두 가면의 스토리 공개

현재 전반적인 스토리가 알려진 두 개의 가면의 스토리를 일단 공개한다. 이것으로 전반적인 게임의 분위기 내지는 옴니버스 시나리오가 어떤 방식으로 전개될 것인지에 대한 예측이 가능할 것이라고 본다.

데



▲ 데크넛츠 왕국에 다다른 링크



▲ 데크넛츠 왕국의 왕은 이렇게 생겼다

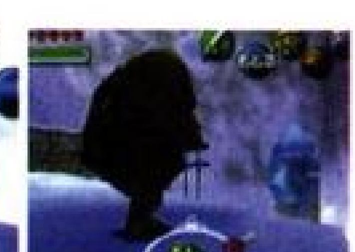
마법의 힘으로 데크넛츠의 모습이 되어버린 링크는 데크넛츠 왕국에 닿게 된다. 모두 같은 모습을 하고 있는지라 그다지 당황하지는 않았지만…과연 이것이 불행 중 다행일까? 아니면 그냥 불행일 뿐일까?

고

고론족은 눈 덮인 산 속에 살고 있다. 왜 고론족은 화면마저 얼어붙을 것 같은 추운 지방에서 살아가고 있는 것일까? 이 또한 게임의 큰 수수께끼를 푸는 열쇠 중의 하나가 될 수 있을까?



▲ 고론족이 살고 있는 곳은 이렇게 추워 보인다



▲ 오른쪽의 문으로 들어가면 무엇이 있을까나?



■ 제작사	캡콤
■ 장르	액션 어드벤처
■ 발매일	미정
■ 발매가	미정

모든 비밀은 여기에 숨어있었다

바이오 하자드 제로(가칭)



발매일은 12월 16일. 감각은 아케이드의 그것 그대로. 게다가 플러스 알파의 요소까지…. 이번 달은 그 플러스 알파를 좀 더 자세히 살펴보도록 하자. 자사의 거의 모든 2D 격투를 세가 게임기로 거의 완벽하게 옮겨 담은 캡콤이기에 그 알파의 수치를 더욱 크게 기대해 볼 수 있는 것이 아닐까? 이야기가 좀 꼬인 감이 없지 않지만 어쨌든 정보공개다. 정보공개!

지금까지 많은 시리즈가 발매된 바이오 시리즈이지만, 시리즈 내에서 풀리지 않은 의문점은 아직도 많다. 예를 들어, 게임 내에서 중요한 위치를 차지하는 단체인 「Umbrella」란 과연 어떤 단체인지, 그리고 1편의 프롤로그에서 실종된 브라보 팀은 어떤 경위로 실종되었고 그 멤버들은 어떻게 되었는지와 같은, 약간은 원초적인 문제로의 접근을 시작하는 것이 이 게임이다. 참고로 바이오 시리즈의 스토리 진행 순서는 다음과 같다.

바이오 하자드 제로 -> 바이오 하자드 -> 바이오 하자드 3 (전반부) -> 바이오 하자드 2 -> 바이오 하자드 3 (후반부) -> 바이오 하자드 건서바이버 -> 바이오 하자드 코드: 베로니카

주인공은 그녀

주인공은 이미 바이오 1편에서도 등장해, 많은 유저들이 알고 있을 바로 그녀, 레베카 체임버스이다. 1편에서는 크리스의 시나리오에서 서브 캐릭터로 등장했으며, 플레이어의 게임 진행에 따라서 상당히 중요한 캐릭터가 되기도 하고 별 것 아닌 캐릭터가 되기도 했으며, 아예 죽어버리는 경우까지 있었던 캐릭터이다.

이번에는 열차에서의 싸움? 동료는?

영화 등에서 긴박한 상황에서 싸우는 장면을 보자. 긴박한 상황을 보여주기라도 하듯, 빠르게 이동하는 탈것에서 싸우는 장면이 많음을 볼 수 있다. 「스피드」가 그랬고 「언더시즈」가 그랬으며 「체이스 디 익스프레스」…는 게임이니…여하튼, 이번의 바이오 하자드 제로는 기차 안을 그 무대로 하고 있다. 분명 바이오 1편에서는 브라보 팀이 헬기를 타고 이동한 것으로 되어 있는데 어떻게 열차가 무대로 설정되어 있는지 의아해하는 사람들도 있을 수 있겠지만, 그에 대한 사항은 아직 밝혀지지 않았다. 아직은 밝혀져야 할 것도 많고 궁금한 것도 많지만…현재로는 추가 정보를 기다리는 수밖에…

시리즈가 언제나 그랬던 것처럼, 이번에도 역시 동료가 있다. 옷차림을 보나 팔의 문신을 보나 S.T.A.R.S의 동료는 아닌 듯 싶지만, 분명 게임 진행 내에서 중요한 역할을 하는 동료일 것이라는 데에는 의심의 여지가 없어 보인다.

이번 작품에 대한 몇 가지 궁금증

시리즈 최초로 닌텐도 계열의 게임기에서 오리지널로 발매되는 바이오 하자드 제로. 과연 캡콤은 무슨 생각을



▲ 무대는 역시 열차이다

하고 있는 것일까? 차라리 플레이스테이션으로 발매하는 것이 더 많은 유저들의 지지를 얻을 수 있었을 것이고 판매고에서도 훨씬 나았을 텐데 말이다. N64로 발매하지 않으면 여의치 않을 만한 특별한 이유라도 있었던 것일까?

일단 이 작품이 N64용으로 발매된 이유는 스토리의 전반적인 개연성을 위해서라고 한다. 플레이스테이션으로 이미 2편과 3편이 발매된 상태에서 그 이전의 스토리를 담은 게임을 발매한다는 데에서 뭔가 맞아떨어지지 않는 점이 있다고나 할까? 그렇게 따지면 아케이드 판으로 스파 제로부터 스파3까지 발매된 이유는 뭔지 모르겠지만…일단은 그렇다고 하니 그런 줄 알도록 하자.

또한 N64로 발매하게 된 데에는 다른 이유도 있다고 한다. N64는 일본에서도 골수 유저들이 많은 기종이고, 시리즈 중 난이도 면에서는 최고를 달릴 것이라고 생각되는 제로는 이러한 N64유저들의 취향에 가장 잘 맞을 것이라고 생각했기 때문이라고 한다. 어떻게 보면 모든 이야기의 시작이라고 볼 수 있는 제로가 N64로 발매된다는 의미 자체가 대단하지 않을까?

N64용으로 발매된 2편의 의미도 여기에 있다고 한다. 제로를 즐겨보기 전에 시리즈의 전반적인 이야기를 알고 즐기면 훨씬 재미있을 것이라는 판단으로 어떻게 보면 이젠 세월이 많이 지나간 듯이 보이는 바이오2를 N64로 발매했던 것이다.

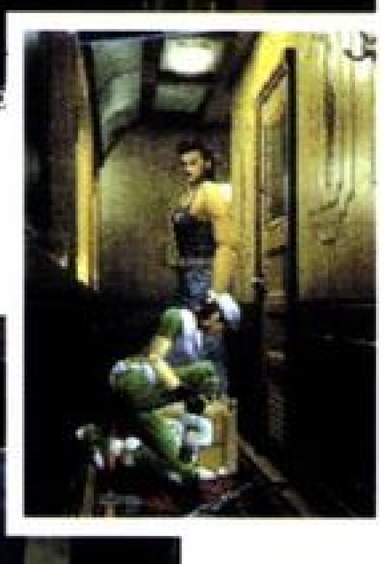
바이오 제로 인생극장



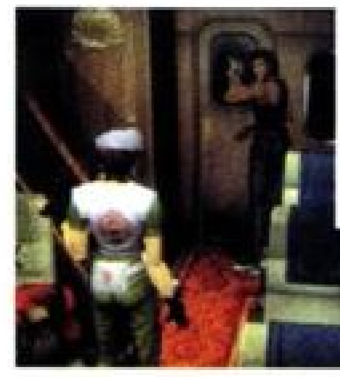
▲ 스토커였다



▲ 하지만 자신의 사랑이 받아들여지지 않자 이성을 잃고 총을 겨눈다



▶ 어쩔 수 없이 굴복해버리는 질



◀ 이제는 그의 뒤만을 따르련다

2000년을 맞이하는 실황 야구의 세계!!!

실황 파워풀 프로야구 2000 (가칭)



6개의 시리즈를 발매했지만 무수한 진화로 팬들에게 실망을 안겨준 적이 없는 최고의 야구 게임인 「실황 파워풀 프로야구」 시리즈의 최신작이 N64로 발매된다. 색다르게 변한 석세스모드와 최신 데이터들로 이루어진 게임을 즐겨보도록 하자.

■ 제작사 코나미 ■ 장르 스포츠 ■ 발매일 3월 23일 ■ 발매가 7,800엔

부족하지 않게 계속 발전하는 모습으로 시리즈를 이어가고 있는 실황 파워풀 프로야구. 그 최신작이 새로운 천년을 맞이하여 닌텐도로 새롭게 태어난다.



▲ 나온다!



▲ 감격 감동 감사!

바뀐점은?

일단 전작인 실황6에서는 석세스 모드는 대학생 시절을 그렸고, 그밖에 주목할 점은 오징어 대학교가 특성이 강했다는 것을 들 수 있다. 이번 2000에서는 플스의 개막판 99와 같은 사회인편을 기본으로 해서 석세스 모드를 즐길 수 있게 되는데, 이벤트 부분이 파워업되어 선수들의 특수능력을 보다 많이 얻을 수 있게 만들어졌기 때문에 석세스 모드를 즐기는 재미가 훨씬 배가 될 것이다. 그밖에 바뀐 점은 데이터가 최신의 데이터라는 것과 등번호를 자유자재로 결정할 수 있게 되었다는 것이다.



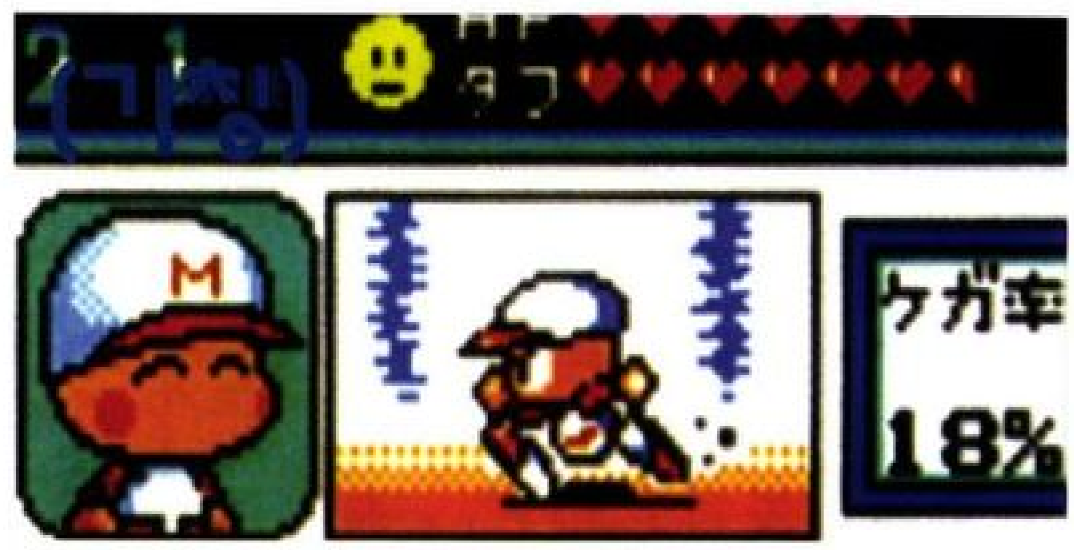
▲ 석세스 다시 시작이다



▲ 특수능력도 가지가지

어디서나 석세스모드!

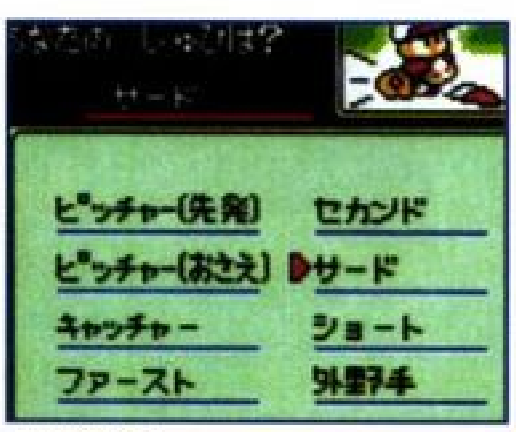
파워프로군 포켓2 (가칭)



본격적인 석세스 모드를 즐겨볼 수 있는 게임. 「파워프로군 포켓 2」는 실황 2때부터 모두에게 사랑 받고 있는 석세스모드가 얼마나 인기가 있고, 가치가 있는지 확인할 수 있는 게임이다. 어디라도 석세스!! 그것이 성공의 지름길이다. 키우자! 그리고 해내자!

■ 제작사 코나미 ■ 장르 스포츠 ■ 발매일 3월 23일 ■ 발매가 4,500엔

이미 많은 팬들을 확보하고 있는 전작에서 보다 발전되어 돌아온 파워프로군 포켓 2. 어떤 내용인지 보기로 하자.



▲ 신참의 등록

이제는 쑥쑥자라서…

전작은 고등학교 야구를 기본 무대로 했지만 이번 작품에서는 프로야구가 무대다. 이야기는 일본 프로야구계 13번째 구단에 속해 있지만 성과도 없고 인기도 없는 최악의 드림몽글라스라라는 곳에서 시작한다. 주인공은 이곳에서 3년이라는 기간동안 열심히 훈련을 해서 스카우터의 사랑을 받는 것이 목적이다. 육성된 선수는 닌텐도64와 연동이 되니 걱정하지 않아도 된다. 단 데이터는 반드시 저장시켜두도록 하자.



▲ 프로야구편



▲ 일단 등록은 되었지만



▲ 새삼 의심을 하고…



▲ 현실과 타협을 하지 못하는 사태가 일어난다

Game Boy



■ 제작사	코나미
■ 장르	음악 게임
■ 발매일	3월 30일 예정
■ 발매가	4300엔

DC판 DDR만 1+2+3인줄 아는가?

팝픈뮤직 GB (가칭)



아케이드에서, 플레이스테이션에서 그리고 드림캐스트에서 많은 인기를 얻었던 코나미의 리듬 액션 게임 「팝픈뮤직」. 게임의 컨셉 자체는 여러 명이 즐겁게 논다는 것이어서 과연 그 게임성이 GB에서 어떻게 살아날까 걱정하는 사람들이 있을지도 모르겠는데…일단 봅시다.
어쩌면 전혀 다른 게임이 되어있을지도 모르는 것 아니겠어요?

버튼이 줄었네?

당신의 손에 들려있는 GB컬러의(죄송. 이 게임은 컬러 전용입니다) 버튼 수를 살펴보자. 방향키와 셀렉트, 스타트를 모두 합쳐도 여덟 개 밖에 없다는 것을 알 수 있을 것이다. 잠깐. 일단 말로 합시다. 아까운 게임기 던지지 말고.

GB판의 팝픈뮤직은 모두 다섯 개의 버튼을 사용하고 있다. 비트매니아와 같은 배열이라서 이미 GB판의 비트매니아를 경험한 사람이라면 쉽게 적응할 수 있게 만들어져 있다. 전반적인 난이도는 당연히 아케이드판보다 내려갔으므로, 불편한 조작성도 어느 정도 커버가 된다는 점이 다행스러운 일.


▲ 버튼 수가 줄어들었다. 오히려 다행스러운 일일지도?

하지만 게임은 진짜

하지만 아케이드판에서 바뀐 점은 이 정도. 나머지는 오리지널을 그대로 이식하고 있다. 특히 GB로 이식되는 팝픈뮤직은 아케이드의 2편과 3편을 적절히 믹스한 버전. 마치 드림캐스트로 발매되는 DDR이 1st, 2nd, 3rd의 요소를 모두 가지고 있는 것과도 비교할 수 있을 것이다 (참고로, 아케이드판 팝픈뮤직의 1편은 2편에 모두 포함되어 있다고 보면 된다).



▲ 역시 불도 뿜고 있다



▲ 곡 선택화면과 곡이 끝난 후의 평가 화면까지도 아케이드판을 그대로 이식한 것이 눈에 띈다

화면을 보면 알 수 있겠지만, GB컬러 전용인 만큼 뛰어난 그래픽이 먼저 눈에 띈다. 캐릭터들의 도트가 튄다는 것은 부정할 수 없지만, 최소한 각각의 캐릭터를 알아볼 수 있을 정도의 그래픽은 보여주고 있으며, 각 캐릭터의 개성 역시 확연하게 확인할 수 있다.


▲ J-Tekno, 잊을 수 있는가?


▲ 잘 찾아 봅시다 ▶



어떤 곡이 들어갈지는 아직 확실히 정해지지 않았지만, 팝픈뮤직 시리즈 최고의 인기곡들만을 모아서 모두 스무 곡이 들어간다고 하니 팬이라면 기대해도 좋을 것이다. 또한 사진들을 잘 보면 이미 어떤 곡들이 들어갈지 어느 정도는 짐작할 수 있을 것이다. 눈을 크게 뜨고 찾아보는 것도 좋지 않을까나?

게임 모드는 어떻게 되어있나?

현재 알려진 게임 모드를 간단히 공개하면 다음과 같다.


▲ 이것이 모드 선택 화면

비기너(Beginner): 게임의 기본적인 모드. 어느 음악게임에나 있으면서 잘못 골라서 피눈물을 흘리며 500원을 버리게 하는 일이 더 많은 모드이다.

노멀(Normal): 세 개의 스테이지를 진행하는 가장 일반적인 모드. 오락실에서 많이들 플레이하는 바로 그 모드이다.

익사이트(Excite): 노멀과 같이 세 개의 스테이지를 진행하는 방식으로 되어있지만, 중간에 방해꾼들이 나타나기 때문에 실질적인 난이도는 노멀보다 훨씬 높다.

서바이벌(Survival): 말 그대로 살아남는 것이 목적인 모드로, 비트매니아 시리즈에 있는 엑스퍼트 모드와 같이 정해진 순서를 따라가면서 플레이해야 한다. 스테이지를 클리어 하더라도 게이지는 끝까지 채워지지 않으므로 주의.

숨겨진 모드도 물론!

일반적인 이식만으로는 유저들의 호응을 얻을 수 없는 것이 당연. 이를 알고 있는 제작사 역시 이 게임만의 오리지널 곡과 모드를 집어넣었다. 이에 대한 자세한 사항은 아직 확인되지 않았지만, 일단 사진을 보면 어느 정도는 짐작이 가능하지 않을까?



▲ 이런거 본 적 있습니까?

Coming Soon!!

N64

스포츠

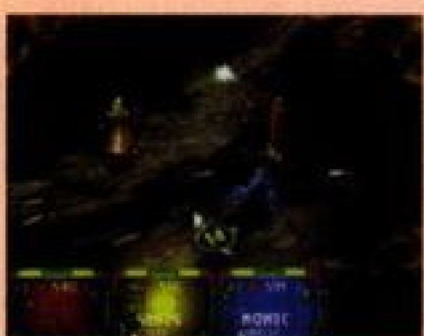


이토이 시게사토의 배스 낚시 No.1 결정판!

■닌텐도 ■4월 예정 ■6,800엔

이토이 시게사토씨가 제작에 참여한 낚시 게임으로, 비단 그래픽뿐이 아니라 게임성에 있어서도 대단히 리얼한 모습을 보여주는 것이 특징인 게임이다. 장소나 시간대에 따라서 낚을 수 있는 고기들의 종류가 틀려지기 때문에 고기의 성향을 정확히 알 필요가 있다. 또한 N64용의 낚시 컨트롤러도 함께 발매된다고.

액션 RPG



건틀렛 (가칭)

■에폭사 ■3월 예정 ■6,800엔

아케이드에서 엄청난 인기를 끌었던 액션 롤플레잉 게임인 「건틀렛 레전드」의 N64판이 등장한다. 이 게임의 가장 큰 특징이라면 액션을 기본으로 하고 있으면서 아이템 사용이나 경험치 개념 등의 롤플레잉 적인 요소가 포함되어 있다는 것이다. 또한 4인 동시플레이가 가능하다는 점도 N64판에서 느낄 수 있는 매력.

GB 슈팅

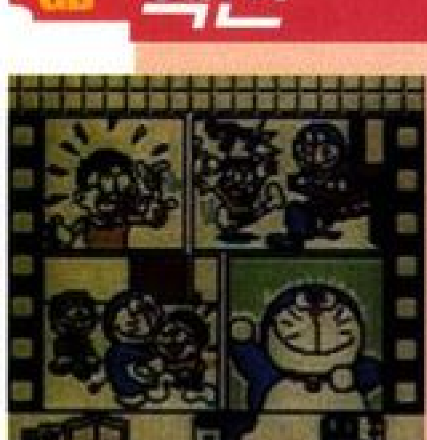


마크로스7 (가칭)

■에폭사 ■3월 예정 ■3,980엔

TV판으로 등장해서 많은 인기를 누렸던 애니메이션인 「마크로스7」이 게임보이로 등장한다. 특히 이 게임은 첫 작품 이후로 가장 뛰어난 캐릭터성을 자랑하고 있는 것으로 유명한데, 이번에도 역시 이러한 캐릭터의 매력이 잘 살아있는 작품이 될 것이다. 또한 세 가지의 형태 중 하나로 변신해서 싸운다는 전략성도 여전하다.

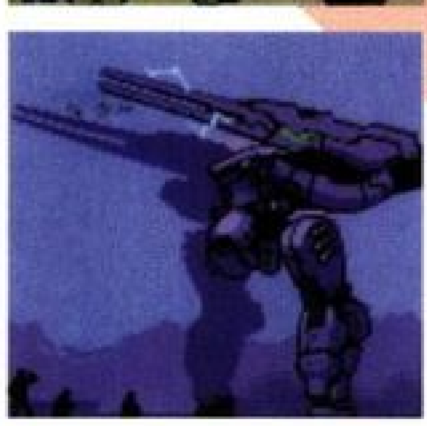
GB 액션



도라에몽 메모리즈

■에폭사 ■3월 예정 ■3,980엔

도라에몽, 더 이상 말이 필요한 캐릭터일까? 일본의 최장수 인기 캐릭터 중 하나이고 우리 나라에서도 상당한 인지도를 가지고 있는 만큼, 이미 많은 이들이 반갑게 볼 얼굴이 아닐까 한다. 게임의 형태는 쉽게 볼 수 있는 액션게임의 스타일이지만, 중간의 비주얼들은 상당한 수준이니 놓칠 수 없는 작품.



메탈기어 고스트 바벨

■코나미 ■발매일 미정 ■가격 미정

메탈기어의 새로운 시리즈로 그 기대도를 철저히 높여가고 있는 메탈기어 고스트바벨의 새로운 화면들이 공개되고, 그 스토리라인 역시 서서히 윤곽을 보여주고 있다. 이제까지의 메탈기어 시리즈의 완성도를 볼 때, 이 게임 역시도 그에 걸맞는 엄청난 게임이 될 것은 확실. 문제는 어느 정도로 확실할까 하는 것 뿐.



동키콩 딩키 & 딕시 (가칭)

■닌텐도 ■발매일 미정 ■3,800엔

동키콩 시리즈의 새로운 작품이 GB로 등장한다. 얼마 전 발매된 「동키콩64」로 인기 캐릭터 동키콩의 건재함을 보여준 바 있는 닌텐도의 신작은 그래서 더 기대를 높이고 있는지도 모른다. 이번 시리즈 역시 그래픽은 보여줄 수 있는 한도 내에서의 최고 수준을 보여주는 데다가, 새로운 캐릭터인 딩키가 추가된다고 한다.

GB 시뮬레이션



포켓 프로야구

■에폭사 ■3월 예정 ■3,980엔

일본 야구협회의 인증을 받아서 모든 선수들이 실명으로 등장하는 야구 게임. 단순히 이름만 실명으로 나오는 것이 아니라 데이터까지도 야구협회의 공인 데이터를 참고로 해서 만들어지기 때문에 그 현실성은 상당히 뛰어나다고. GB용이지만, 어차피 화면의 아름다움보다는 데이터에 치중하는 시뮬레이션으로 나온 것이 다행이라면 다행.

GB 기타 장르



카드 히어로

■닌텐도 ■2월 21일 ■3,800엔

포켓몬스터에 이어서 닌텐도가 새롭게 내놓는 GB의 야심작. 카드를 모으고, 그 카드로 자신의 패를 만들어서 적과 대전한다는 간단한 내용으로 구성되어 있다. 누구라도 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 게임이 될 것이라는 예상.



GO! GO! 히치하이크 2

■J윙 ■2월 예정 ■4,500엔

미국을 가로지르는 히치하이킹 대회에서 우승을 노리는 것이 목적인 게임. 플레이어의 성별에 따라서 코스의 구성과 캐릭터의 능력치 등의 차이가 나게 된다. 스테이지는 모두 열 두 개로 이루어져 있고, 한 스테이지 당 다섯 개에서 여섯 개 사이의 체크포인트가 있다. 이를 모두 지나게 되면 게임 클리어.

GB RPG



메타모드

■코에이 ■2월 예정 ■3,980엔

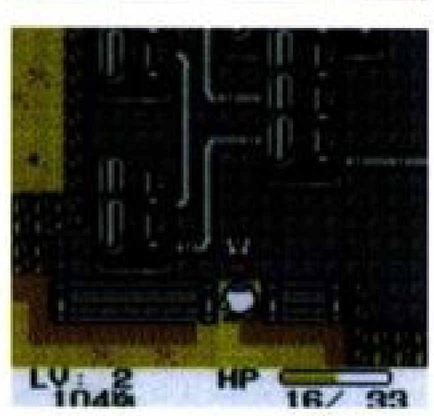
여러 가지의 형태로 변신하는 몬스터들과 싸움을 벌이는 게임인 「메타모드」. 이 게임에서 통신 기능을 지원한다는 것이 밝혀졌다. 친구들과 같은 필드에서 플레이하는 것이 가능할 뿐 아니라, 통신기능을 통해서 캐릭터의 특정한 능력을 올려주는 것 역시 가능하게 되어있다. 어떻게 보면 포켓몬스터와도 유사한 느낌인데…



격투 요리 전설 비스트로 레시피 결투 ★ 비스트 가룸편

■반포레스토 ■2월 예정 ■3,980엔

요리 재료에서 나온 몬스터를 가지고 결투한다는 재미있는 발상의 게임이다. 사실 이렇게 특이한 발상을 그대로 옮길 수 있는, 실험성이 강한 작품도 거리낌없이 만들어낼 수 있는 게임기가 바로 GB가 아닌가 한다. 게임의 참신함에서 본다면 어느 게임기에도 뒤지지 않는다는 것을 다시 한 번 느끼게 해 준다.



폭주전기 메탈워커 GB 강철의 우정

■캡콤 ■2월 예정 ■4,300엔

이 게임은 롤플레잉이면서도 상당히 특이한 전투 시스템을 가지고 있다. 당구공처럼 적을 굴린 다음에 벽에 반사되는 각을 잘 이용해서 적을 쳐내는 것이 전투 시스템의 기본으로 되어 있다. 예상외로 롤플레잉 적인 성격보다 액션성이 훨씬 강한 작품이 될지도 모르겠다.

하긴…제작사가 캡콤인데…

마리오카트 64

N64

■ 제작사	닌텐도
■ 장 르	우정파괴 대난투 레이싱
■ 발매일	1996년 12월 14일
■ 가 격	4,800엔

N64의 특징 중 하나라면 그때까지 발매되었던 가정용 게임기 중 최초로 3인 이상의 동시 플레이를 기본적으로 지원했다는 것이다. 이는 말 그대로 「가정용 게임기」의 성격을 가장 강하게 가졌던 N64의 특징으로 자리잡았으며, N64에서는 다른 어떤 게임기보다도 3인 이상 동시 플레이 지원 게임들이 많았다. 그 중에서도 최고라고 불리는 「마리오카트 64」의 재미를 간단하게나마 되짚어본다.

〈이우석 기자〉

이거 안 해본 사람이 어딨어?

물론 N64를 가지고 있는 사람 중에서 이 게임을 안 해본 사람은, 아니 최소한 어떤 방법으로든지 접해보지 않은 사람들은 그다지 많지 않을 것이다. 하지만 이 게임이 가지는 진짜 재미를 느껴본 적이 있는가? 물론 싱글 레이스나 타임 트라이얼도 재미있기는 하지만, 기본적으로 이 게임은 레이싱 게임이라기 보다 같이 놀고 같이 죽는 단체 플레이 게임이다. 실제로 집에서 이 게임을 혼자 즐길 때에는 그다지 큰 재미를 느낄 수 없다.

자, 친구가 없다면 엄마나 아빠라도 좋다. 일단 패드가 하나 밖에 없다면 패드 두 개를 더 사자. 그리고 마리오카트를 다시 한 번 시작하는 거다.



하얗게 불태워버렸어…모두…

3인 이상의 대전에서 무엇보다 관건이 되는 것은 아이템의 사용이다. 적절한 아이템의 사용은 빨리 달리는 것 보다 훨씬 뛰어난 효과를 보인다. 실제로 대부분의 레이싱 게임에서는 뒤처진 플레이어에게 어느 정도의 핸디캡 개념으로 속도 면에서 이득을 준다. 이는 마리오카트에서도 예외가 아니기 때문에 조금만 노력한다면 앞차를 따라잡을 수 있다. 하지만 마리오카트에는 아이템의 개념이 있고, 여기에서 얘기가 틀려지게 된다. 이 게임의 아이템 구성은 정말이지 잘 되어있다. 이는 잠깐만 플레이해도 알 수 있는 사실. 몇 가지의 예를 들어서 생각해보자 (굳이 아이템의 설명은 하지 않겠다. 사진으로 채우기는 지면이 아깝기도 한데다가 두세 번만 플레이해 보면 누구나 알 수 있을 정도로 간단하게, 하지만 단순 명료하게 구성되어 있기 때문).

아이템 중의 하나인 빨간 거북이는 앞서가는 플레이어를 칠 수 있는 아이템이다. 그것도 유도탄의 기능을 가지기 때문에 피하려고 해도 피할 수 없는 것이 특징. 앞의 플레이어가 세 개의 빨간 거북이를 달고 간다면 어떻게 해야할까? 앞으로 섣불리 달려갔다가는 오히려 공격을 받아서 치유할 수 없을 정도의 치명적인 상처를 받을 수도 있다. 물론 초록색 거북이가 공격을 막아줄 수도 있지만, 모든 공격을 다 막아내기는 어렵다. 이런 때에는 남이 앞으로 가 주기를 기다리는 방법도 있다. 빨간 거북이는 기본적으로 자기 바로 앞 순위의 사람을 치기 때문이다. 이를 이용해서 커브 등에서 살짝 앞질렀다가 빨간 거북이를 쏘는 순간에 브레이크를 밟아서 다시 뒤처진 순위로 내려가는 방법도 있을 수 있다. 그도 아니면 특수 아이템인 별(무적상태) 내지는 구름(잠시 동안 무적상태가 되면서 남의 아이템을 랜덤으로 빼앗아 오기)이 나올 때까지 기다리는 방법도 있을 것이다.

번개를 가지고 있는 경우는 어떠한가. 번개는 게임 내에 있는 모든 다른 차들을 공격하여 잠시 조작 불능 상태로 만든 다음에 일정 시간동안 작아지게 만들어준다. 이 시간 동안은 속도가 느려지며, 특정한 장애물이나 다른 상대와 부딪치면 찌그러져서 조작 불능 시간이 길어진다. 이러한 번개는 조금만 머리를 쓴다면 「너 정말 사악하다. 다신 너랑 같이 게임 안해」하는 얘기가 나올 정도로 사용할 수 있다.

예를 들어보자. 스타 컵의 첫 스테이지인 「와리오 스타디움」의 마지막 부분에는 큰 점프 구간이 있다. 이 근처에서 번개를 가지고 있다면 다른 플레이어들이 점프하려는 순간 번개를 사용한다고 생각해보자. 운이 좋다면 떨어뜨려서 한참을 돌아오게 만들 수 있고 (이렇게 입는 피해는 또 다른 번개가 나와서 똑같은 일을 하지 않는 한 복구 불능이다) 운이 나쁘더라도 적 캐릭터의 등판능력을 떨어뜨려서 경직상태가 풀릴 때까지 한참 동안을 기다리게 할 수도 있다. 그러면 번개만 가지고 있으면 무조건 기다리다가 마지막 바퀴에서 쓰면 좋지 않을까 하는 생각도 하게 되지만, 별을 가진 상대방이 있다면 한 번에 최대의 무기였던 번개를 빼앗겨 버리는 눈물 나는 상황이 도래할 수도 있는 것이다.

이 뿐이 아니다. 아이템 박스와 거의 똑같이 생긴 가짜 아이템 박스를 얻으면 반드시 아이템 박스가 모여 있는 곳에 슬쩍 놓게 된다든지, 바나나를 이용해서 유도탄인 빨간 거북이를 제낀다든지 하는 등의 무궁무진한 전술을 사용할 수 있는 게임이 바로 마리오카트이다.

게다가 재미있는 것은 달리면서 이러한 전술들을 실시간으로 연구해야 한다는 것이다. 상대 플레이어의 플레이 화면까지 보면서 전술을 연구해야 하는 게임이기 때문에 자칫 잘못하면 전술을 세우다가 망해버리는 경우도 허다하다. 머리와 손을 동시에 즐겁게 해주는 게임. 거기에 우정까지 철저히 파괴하는 게임이 바로 마리오카트이다.

넌 모르겠지?

그러면 혹자는 이런 의문을 가질지 모르겠다. 「실력보다는 운으로 결정되는 게임이 아니냐」. 물론 그런 요소가 있다는 것을 부정할 수는 없지만, 운만큼이나 중요한 것이 실력이다. 무엇보다 코스의 많은 부분에 숨겨져 있는 단축 코스들을 성공적으로 정복한다면 어느 누구에게도 지지 않을 수 있고, 코너링에서의 드리프트 테크닉, 머신 컨트롤 능력 역시도 게임의 성패를 좌우하는 중요한 요소이다. 레이싱 외적인 테크닉도 중요하지만 레이싱 능력 역시도 중요하다는 것.

싸네?

하지만 굳이 닌텐도 유저들이라면 대부분 해 보았을 마리오카트를 이번 달의 리뷰작으로 꼽은 것은 단지 닌텐도 유저들만을 위해서는 아니다. 물론 이제까지 싱글플레이만 해 봤던 유저들에게도 싱글플레이보다 30만 배는 더 재미있는 다인수 대전의 재미를 느끼게 하고 싶다는 목적도 있지만, 그보다 더 큰 목적은 이 리뷰를 보는 타 기종 유저들을 위해서이다. 현재 N64 가격은 대단히 싸다. 게다가 마리오카트는 그보다 더 저렴하다. 만약 친구들과 만나서 게임하는 경우가 많다면, 아니면 가족들과 함께 게임을 즐기고 싶은데 마땅한 게임이 없다면 이 이상 가는 게임이 없다는 것이다.

어떻게 보면 다인수 대전 게임은 N64의 컨셉 중 하나이다. 「007골든아이」나 「마리오파티」, 「스매시 브라더스」와 같은 게임들 역시 싱글플레이만으로는 제대로 된 재미를 느낄 수 없지만 다인수 대전 시에는 「이 게임이 그 게임 맞나」하는 생각이 들 정도로 변하게 된다. 적어도 지금까지의 어떤 게임기도 이렇게 완벽한 다인수 플레이를 지원하지는 못하고 있다 (하드웨어 적으로 보거나 소프트웨어 적으로 보거나). 자, N64 최고의 매력인 다인수 대전의 재미에 빠져보자. 그 시작은 물론 마리오카트.

PS (플레이스테이션의 약자가 아님): 조심해야 할 사항 한 가지. 부모님과 할 때 너무 잘하면 안된다. 게임기를 빼앗길 수 있을 뿐 아니라, 심하면 그 다음 날 아침에 아침밥을 못 얻어먹는 경우도 생기고, 여기서 좀 더 진전되면 밥 타는 줄도 모르고 마리오카트에 열중하고 계신 어머니를, 새벽에 마리오카트를 하자며 깨우시는 아버지를 보게 될 것이다.

N64 이런 저런 이야기들



닌텐도의 차세대 게임기, 왜「돌핀」이야?

N64에 이어서 닌텐도가 발매하는 돌핀(Dolphin - 돌고래), 닌텐도가 또 다시 던지는 승부수라는 데에서 많은 이들의 관심을 끌고 있습니다. 그런데…여러분은 돌핀이라는 이름에 대해서 어떻게 생각하십니까? 분명 돌고래는 영리한 동물이고 재미있는 동물입니다. 하지만 그 이미지에 대해서 분명히 거부감을 가지는 사람들도 있지 않을까요?

미국의 한 게임 관련 인터넷 사이트에서 돌핀이라는 이름을 가지고 설문조사를 했습니다. 그 결과, 30%이상의 유저들이 돌핀이라는 이름에 대해서 거부감을 가지고 있는 것으로 나타났습니다. 게임기의 이름으로는 파격적이라서 그런지, 돌고래라는 동물에 대한 이미지가 그다지 좋지 않아서인지는 모르지만, 닌텐도의 새로운 게임기가 발매되는 시점에서는 돌핀이 아닌 다른 이름을 사용하리라는 예상이 지배적입니다.



100만개 판매, 달성!

THQ가 제작한 N64용의 레슬링 게임인「WWF 레슬매니아 2000」이 미국 내에서 100만개 판매를 돌파했습니다.「동키콩64」를 제외하고는 현재 미국 내에서 가장 인기 있는 타이틀이라고 하는군요. 일본에서는「바이오 하자드 3 - 더 라스트 이스케이프」정도의 무게를 가지는 타이틀이나 간신히 100만개를 넘을 정도인데…북미지역에서는 N64가 아직 나름대로의 선전을 하고 있는 듯 해서 기쁠 따름입니다..

대만 지진은 아직도…

작년에 있었던 대만 지진 사건은 아직도 많은 분들이 기억하고 있을겁니다. 이 대만 지진으로 게임기 업계, 특히 닌텐도는 막대한 타격을 입었죠. 닌텐도 계열의 게임기에서 사용하는 카트리지들은 램과 롬을 필요로 하는데 이 램과 롬의 많은 양을 대만에서 생산하고 있었기 때문입니다. 이 때문에「포켓몬스터 금·은」의 초기 생산 물량 역시도 많은 피해를 입었다고 합니다.

어느 정도 진정되어 이제는 카트리지 생산이 정상적으로 돌아올 때도 되었건만, 여전히 물량의 부족이라는 문제가 남아있는 것인지「PGA 유러피안 투어」와「웜즈 아마게돈」의 발매가 연기되었다고 합니다. 최후까지 롬 카트리지를 고수하고 있는 닌텐도에게 하늘이 내린 천벌일까요?

돌핀은 내년 3월에 발매?

돌핀의 발매일에 대한 중요한 정보가 들어왔네요! 미국의 투자자문 회사인 모건 스탠리에서 NOA(Nintendo of America - 미국 닌텐도)의 장래에 대한 분석자료를 내 놓으면서 돌핀의 발매일에 관련된 힌트가 될 수도 있는 사항들 몇 가지를 밝혔다고 합니다.

그들의 분석 자료에 따르면, 일이 잘 풀려나갈 경우 닌텐도는 2001년 3월까지 100만대의 하드웨어와 3~400만 카피의 소프트웨어를 판매할 수 있을 것이라고 했습니다. 돌핀의 하드웨어 스펙과 대응 소프트웨어 공개가 8월로 예정되어 있다는 것을 생각할 때, 실질적으로 돌핀의 발매는 크리스마스 경이 될 것이라는 것을 어렵지 않게 짐작할 수 있겠죠.

또한 만약 예정된 발매시기보다 1년 정도 늦어질 경우에는 가격 면에서 이득을 볼 수 있을 것이라고 얘기했는데요, 여기서 중요한 것은 예정된 발매시기라는 말이 아닐까요? 언제든지 예정되어 있는 발매시기는 일단 있다는 얘기니까 말이죠. 그리고 앞의 분석으로 볼 때 크리스마스 발매는 거의 확실해 보이구요. 크리스마스 발매 예정이라…그 시기라면 어느 정도 자리를 잡고 있을 PS2와의 재미있는 한 판 승부를 낼 것으로 기대되네요.

역시 N64와 GB는 형제 게임기

얼마 전 발매되었던「슈퍼로봇대전64」에서는 GB용의「슈퍼로봇대전 링크배틀러」에서 얻어야만 플레이할 수 있는 기체들이 있었습니다. 이 외에도「포켓몬 스타디움」이나「GB워즈」와 같이 N64와 GB 양 기종에서 플레이할 수 있는 게임들이 많은데요, N64 최고의 기대작 중 하나인「퍼펙트 다크」역시 두 기종으로 발매된다고 합니다. N64 최고의 액션 게임이라고 해도 부끄럽지 않을「007 골든아이」와「미션 임파서블」의 시스템을 그대로 따다가 만들면서 그래픽 적인 면에서는 4메가 램팩 대응으로 훨씬 뛰어난 모습을 보여준다는 점으로 관심을 끌고 있는 퍼펙트 다크의 GB판이라…뭔가 어페가 있는 듯도 하지만…소식을 읽어 보니 어느 정도 이해가 가네요.

일단 두 게임은 접속이 가능하게 되어 있습니다. 그리고 GB판에 등장하는 일정한 미션을 클리어 해야만 N64판에 등장하는 숨겨진 요소들을 즐길 수 있다고 하는군요. 마치 로봇대전64와 같은 방식이네요. 또한 GB와 N64를 연결하면 GB용 퍼펙트 다크를 TV화면에서도 즐길 수 있다고 하네요.

고에몽이 마리오파티로?

헤헤, 물론 고에몽이 마리오파티에 나온다는 이야기는 아닙니다. 고에몽의 캐릭터들이 출연하는 보드 게임이 발표된다는 소식이네요. 오랜만에 듣는 고에몽의 소식이라 그런지 반갑기 그지없습니다 그려. 기본적으로는 카드게임에 보드게임을 더한 형식으로 보이는 게임이네요. 미국에서는 포켓몬스터가 인기를 끌고 있고, 일본에서는 매직 개더링 카드와 유희왕이 인기를 끌고 있는 이 상황에서 어떻게 보면 유행을 노린 캐릭터 물이라고 생각을 하시는 분들도 있을지 모르지만, 제작사를 보세요. 제작사를, 코나미 아닙니까. 유희왕의 제작사가 바로 코나미라는 것을 생각하면 게임의 질은 충분히 기대할 수 있는 수준이 아닐까 하는데 말입니다.



▲이 녀석이 고에몽입니다



▲ 어쭈, 데…엠비나?

N64의 2000년 라인업

N64의 1999년이 약간 부실했다고 생각하는 분들이 있다면 이제는 염려를 놓으세요. N64의 2000년 라인업은 정말이

지 강력합니다. 어쩌면 N64의 마지막 해가 될지도 모르는 때인데…아, 참고로 이 라인업은 미주의 라인업이지만 요즈음 들어오는 소프트들을 보면 우리 나라에서의 발매 스케줄 역시도 그렇게 크게 차이가 나지는 않을 듯 합니다.

마리오파티2	1월 24일
릿지레이서	2월 14일
퍼펙트 다크	4월 10일
스타크래프트64	4월 10일
익사이트바이크64	5월 1일
반조와 투니	여름
젤다의 전설 외전	가을
피카츄 VRS(피카츄 겐키데츄)	크리스마스 시즌


▲ 릿지레이서


▲ 퍼펙트 다크


▲ 스타크래프트 64


▲ 젤다의 전설 외전

에게…그런데 일본에서의 발매 예정작의 대부분이 올라와 있는데 「슈퍼마리오 RPG 2」와 「별의 커비 3」, 그리고 「마더 3」가 안 올라와 있네요. 이거 이거…일단 올해가 아니면 발매될 찬스가 없을 듯 하니, 언제가 될지는 모르겠지만 세 게임 역시도 리스트에 포함시키고 생각하시면 좋을 듯 합니다. 이거 이거…리스트가 점점 빵빵해지는군요. 제발 올해에는 공략이라도 제대로 할 수 있었으면 좋겠습니다. 한 달에 한 게임씩 꼬박 꼬박이요.

바이오 하자드 제로 (○)! 레지던트 이블 제로 (×)?

이번 호 라인업에도 등장한 N64 최고의 기대작 중 하나인 (어느새…) 「바이오 하자드 제로」는 원래 일본에만 발매하기로 한 타이틀이었다고 합니다. 바이오 시리즈에 대한 인기와 성원이 꾸준한 미국 시장에 왜 발매하지 않는지 약간은 이해하기 힘든 일이기는 하지만, 여하튼 바이오 하자드 제로는 미국 시장에 발매하지 않는다는 루머가 꾸준히 돌았습니다. 하지만 미국 시장에서의 기대도와 N64판으로 발매되었던 「바이오 하자드 2」에 대한 많은 성원 때문에 이제는 미국판의 발매 역시 심각하게 고려하고 있다고 합니다. 글쎄…어떻게 보면 레지던트 이블 제로에 대한 기대감을 높이기 위한 캡콤의 작전…일지도?

미국은 포켓몬 천국?

작년 미국 비디오게임 소프트웨어 판매 순위에서 포켓몬 시리즈가 그야말로 상위권을 도배했습니다. 「포켓몬스터 블루」, 「포켓몬스터 그린」, 「포켓몬스터 옐로우」, 「포켓몬 스냅」, 「포켓몬 핀볼」의 다섯 타이틀이 1,200만개 이상 팔리면서 작년의 비디오게임 순위를 그야말로 평정해 버렸네요. 일본에서는 상대적으로 어려운 모습을 보이고 있는 닌텐도지만, 「포켓몬 금은」의 판매 순위는 이미 300만개를 돌파하는 등, 포켓몬스터의 인기 하나만은 국경을 초월하고 있습니다. 우리 나라에서도 예외는 아니죠. 세상에…한 장에 500원 짜리 스티커가 그렇게 잘 팔린다면서요…빵도 덤으로 주는데 무거워서 다들 버리고 간답니다.

N64 무지개

N64가 여러 색깔로 발매됩니다. 이미 N64의 스켈튼 버전에 대한 뉴스를 드린 적은 있지만, 이번에는 완전히 무지개 빛 퍼레이드를 벌이고 있네요. N64의 하드웨어들이 여러 가지의 색상으로 등장합니다. 물론 전에 알려드린 대로 스켈튼 버전으로 발매되고, 가격 역시 99달러로 인하 되었네요. 검은색 단색에 가격은 250달러나 했던 3년 전의 N64 발매 시기를 생각해 본다면 꽤나 발전하고 싸졌다는 것을 알 수 있습니다.

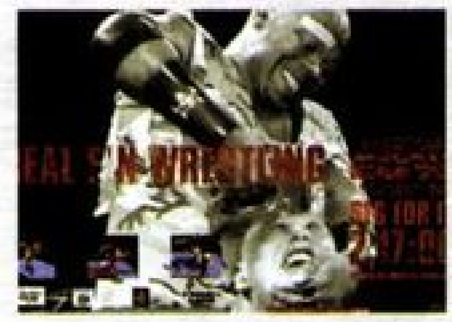


어허, 너무하군요

어클레임의 새로운 레슬링 게임인 「ECW: Hardcore Revolutio n」의 광고가 지나치게 폭력적이라는 이유로 금







지되었습니다. 이유는 사진을 보시면 알 수 있겠죠? 정말 금지당할 만큼 잔인하게도 만들었네요. 에구구구…

Retro Studios를 아시나요?

글쎄요…아직은 모르는 이름이겠지만, 얼마 안 있으면 지겹도록 들을 수 있는 이름이 될 겁니다. 이 회사는 다름 아니라 닌텐도의 새로운 게임기인 돌핀에서 돌아가는 소프트웨어들을 제작 중인 신생 회사거든요. 아직은 낯선 이름이겠지만, 돌핀이 정식으로 발매된다면 분명 낯익은 이름이 될 겁니다. 그러니 그 전에 일단 웹사이트라도 방문해 보는 것이 어떨까요? www.retrostudios.com입니다.

Rock 밴드도 N64를 좋아하네

요즘 많은 인기를 얻고 있는 Rock 음악 밴드인 Blink 182가 N64 게임들을 좋아한다고 하네요. 재미있군요. 일반적으로 밴드들은 투어(연주여행이라고 하면 좋을까요? 이 지역 저 지역을 돌아다니면서 라이브 공연을 갖는 것을 이야기합니다)시에 자신들의 트럭이나 비행기 등을 타고 이동하는데요, 이들은 이동 시에 언제나 N64와 플레이스테이션, 그리고 드림캐스트를 가지고 다닌다고 합니다. 하긴 우리 나라의 유명한 가수인 유승준씨도 N64의 팬이라고 하고, 세계 최고의 헤비메틀 밴드인 메틀리카의 멤버들도 N64를 좋아한다고 합니다. 세계로 인류에게 뻗어나가는 N64의 기상이 자랑스러워지는 한 때네요.

젤다의 전설은 6주에 한 번씩

게임보이판으로 한창 개발 중인 「젤다의 전설」시리즈는 여름에 처음 발매되어 6주에 하나씩 발매될 예정이라고 합니다. 우선 「힘의 장」이 여름에, 「지혜의 장」이 가을 경에, 마지막으로 「용기의 장」이 크리스마스 무렵에 발매될 예정이라고 하네요.

링스를 기억하시나요?

한 때는 휴대용 게임기의 새 바람을 불러일으켰다는 평을 받았던 아타리사의 「링스(Lynx)」, 우리 나라에서도 93~4년경에 수입되었는데 결국은 별로 안 좋은 판매고만 남기고 사라져 버렸던 비운의 게임기이기도 하죠. 그런데 이 게임기의 신작이 꾸준히 나오고 있었더군요. 자세한 타이틀의 내용은 알 수 없지만 올해에도 세 타이틀이나 나온다고 합니다.





▲ 옛날 인류는 상류층 중심으로 문화를 꽃피웠다



▲ NP의 광고는 아직도 꾸준하게 나온다

SFC 에뮬레이터의 세계

■ 최강의 가정용 게임기는?

에뮬레이터라고 하면 일단 모르는 사람은 없을 테니, 이론적인 설명은 빼고 넘어가도록 한다. 바로 본론으로 들어가 보자. 여러분이 생각하는 최고의 에뮬레이터는 어떤 것일까? 논란의 여지가 어느 정도 있을 수 있겠지만, 본인이 생각하는 최고는 단연 SFC 에뮬레이터가 아닐까 한다. 게임 역사상 가장 수준 높은 걸작들이 많이 나왔던 게임기이며, 화려한 그래픽에만 의존하지 않는 속이 꽉 찬 게임들로 가득했던 게임기이기도 하기 때문이다. 또한 눈에 보이지 않는 지속적인 업그레이드를 통해서 게임의 질을 꾸준하게 높여갔던 게임기이기도 하다 (SFC에 무슨 업그레이드가 있었나 하고 생각하는 사람들은 아래까지 쭉 읽어보자).

게다가 현재까지도 가끔씩 게임이 발매될 정도로 많은 유저들의 사랑을 받고 있는 게임기이기도 하다 (일본에서는 로손 계열의 편의점에서 SFC 게임을 싼 가격에 다운로드 받을 수 있는 「Nintendo Power (이하 NP)」라는 서비스를 실시 중이다. 유행에서는 많이 지난 게임들이기는 하지만, 작품성 하나 만으로는 대단하다는 평가를 받는 고전 명작들을 1,000엔 정도의 싼 가격으로 다운로드 받을 수 있어 아직도 많은 유저들이 이용 중이라고 한다. 참고로 얼마 전에는 「파이어 엠블렘」시리즈의 최신작인 「파이어 엠블렘 - 트라키아776」이 NP용으로 발매되어 호평을 받기도 했다).

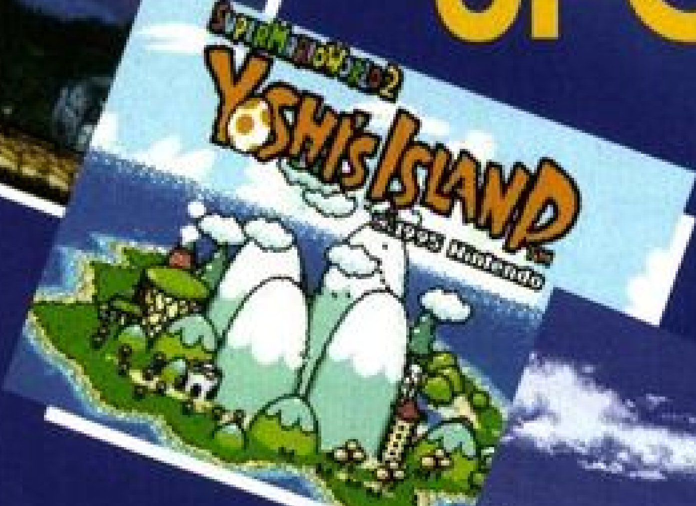
■ 에뮬레이터는 어떻지?

에뮬레이터는 현재 95% 이상의 게임이 완벽하게 실행되고 있는 상태이다 (실행이 되지 않는 대부분의 롬들은 처음의 롬 파일 덤프 과정에서 덤프가 잘못 되었던 것뿐이지, 기술적으로 실행이 불가능한 롬은 손에 꼽을 수 있을 정도로 적다). 게다가 그 기능은 SFC를 능가할 정도로 뛰어나서, 모든 게임에서의 강제 세이브 지원, 자체 스크린 캡처 기능, 세이브 파일의 교환과 에디트, 모뎀과 IPX를 통한 네트워크 대전 등 매력적인 요소를 너무나도 많이 가지고 있다. 현재 SFC 에뮬레이터가 봉착해 있는 마지막 산은 특수 칩과 최대 용량의 문제이다. 이 문제만 해결된다면 명실공히 SFC는 최고의 에뮬레이터로 자리잡을 것이 확실하다 (물론 현재도 최고이지만). 자, 무언가 호기심이 생기지 않는가?



기술이 낳은 변종, 에뮬레이터

SFC 에뮬레이터의 어제, 오늘 그리고 내일





에뮬레이터라는 말은 이제 일반 유저들에게도 더 이상 생소하거나 낯선 이야기가 아닐 것이다. 게임기는 게임기로 즐겨야 제 맛이라는 말도 이제는 옛 말이 되어버렸고, 오히려 에뮬레이터만이 가질 수 있는 장점들을 따지고 본다면 게임기를 가지고 있는 것 이상으로 가치 있는 경우도 있다. 게임파워는 앞으로 장기간에 걸쳐 현재 우리가 사용하고 있는 게임기 에뮬레이터들을 하나 하나 정리해보려 한다. 단순히 게임만 즐기는 것 이외에도 에뮬레이터 속에는 너무나 재미있는 이야기들이 많으니 「난 컴퓨터가 없으니 이딴 거 필요 없어!」라고 말하지는 마시길.

<이우석 기자>

SFC를 뜯어보자

■ 들어가기 앞서서…

이번 연재기획의 목적은 단순한 에뮬레이터의 소개가 아니다. 사실 우리 나라에서도 에뮬레이터는 컴퓨터를 사용하는 데에 있어서 또 하나의 재미가 되어버렸지만, 실상 에뮬레이터에 대한 자료를 조금만 찾으려고 하더라도 금방 한계에 부딪칠 정도로 전문적으로 에뮬레이터 자체에 대해서 논한 예는 없었다. 하다못해 SFC의 특수 칩에 대한 자료 하나를 찾으려고 하더라도 너무나 힘든 현실에서 한 번쯤은 이러한 자료를 만들어 보겠다는 욕심 때문에 이 기획을 시작하게 되었다. 자, 앞으로 나올 내용들은 결코 쉽지만은 않을 것이다. 하지만 에뮬레이터에 대해서 조금이라도 깊은 지식을 가지고 싶다면 이 내용은 분명 여러분에게 도움을 줄 것이다.

SFC 에뮬레이터에는 어떤 것들이?

현재까지 가장 많이 쓰이며 꾸준하게 버전업되고 있는 에뮬레이터라면 두 가지, 「ZSNES」와 「SNEX9X」를 들 수 있다. 두 에뮬레이터 모두 성능 면에서는 커다란 차이를 가지고 있지 않지만 유저 인터페이스나 지원하는 기능 등의 몇 가지에서 차이를 가지므로, 가능하면 두 에뮬레이터 모두를 사용하는 것이 좋다 (사실 두 에뮬의 제작자들은 서로 도움을 주고받는 사이라고 한다).

ZSNES

SFC에뮬레이터가 봉착해있던 벽인 최대 용량 32메가의 벽을 맨 처음으로 깨고 「테일즈 오브 판타지아」를 지원했던 기념비적인 에뮬레이터. 이후 버전업도 상당히 빨리 진행되었고, 현재는 0.988 버전까지 나와있다. 도스 전용이기 때문에 일반적으로 사용하는 윈도우와의 호환성이 떨어지는 경우도 있지만, 저사양 컴퓨터 사용자에게는 윈도우용보다 월씬 안정적인 게임 진행을 가능하게 해 준다.

SNES9X

ZSNES와 비슷한 성능과 기능을 가지지만, 윈도우용도 발매되어 있는 것이 가장 큰 장점. 그래서인지 전반적인 인터페이스가 상당이 깔끔하고, 사운드 에뮬레이션에서는 ZSNES 이상의 퀄리티를 보여준다. 윈도우용이기 때문에 조이패드 등의 지원이 용이한 것은 물론, 최신 버전에서는 3D 가속카드인 Voodoo를 사용해서 화면의 질을 높여주는 기능까지 지원하고 있는 것이 눈에 띈다.

■ SFC란 어떤 하드웨어인가?

SFC는 닌텐도가 FC의 후속기종으로 91년에 발매한 게임기…와 같은 이야기는 누구나 알고 있을 것이라 생각되어 과감히 생략하고 본론으로 넘어간다. 일단 SFC라는 하드웨어 자체에 대해서 자세히 알아보도록 하자. 참고로 SNES9X의 1.24 버전에 있는 도움말 파일을 인용했음을 먼저 밝힌다.

· CPU

SFC에서는 크게 네 개의 CPU를 사용하며, 구성은 메인 CPU(X1), 사운드 칩(X1) 그리고 그래픽 칩(X2)으로 되어 있다.

먼저 메인 CPU로 사용되는 것은 65c816, 패밀리에서 쓰였던 6502의 버전업 판으로, 일반적으로는 3.58MHz에서 동작하지만 외부 환경(예를 들면 롬팩에서 쓰인 램의 억세스 속도 등)에 따라서 2.58MHz에서 1.56MHz까지의 낮은 속도로 작동한다.

두 번째는 사운드 칩인 SPC-700. 이 칩 역시 6502와 비슷한 구조를 가지지만, 사운드 처리를 위해서 최적화 되어 있다. CPU 내에 독자적으로 사용할 수 있는 램을 장착하고 있어서 자체 음원으로 음악을 연주하는 때나, 목소리 등의 샘플 데이터(기계적으로 구현할 수 없는 소리를 미리 녹음해 놓은 것)를 받아서 재생할 수 있다.

다음은 그래픽 칩. SFC에서 그래픽 처리를 담당하는 것은 두 개의 전용 그래픽 칩이고 이를 이용해서 최대 32,768색까지 표현하는 것이 가능하다. 이는 게임기 하드웨어에서 이론적으로 낼 수 있는 색상이었으며, 한 프레임에서 최대한으로 표현 가능한 색상은 256색이었다. 또한 두 개의 그래픽 칩을 사용하고 있었기 때문에 하드웨어적으로 각종 특수효과를 주는 것이 가능했다.

· RAM

기계 내에 들어있는 램은 모두 256k, 일반적인 게임 프로그램 등에 사용되는 램이 128k였고, 그래픽과 사운드에 각각 64k의 램이 쓰였다. 게임 롬팩 내에 최대한으로 들어갈 수 있는 용량은 48메가, 혹은 그 이상이었다 (이에 대해서는 나중에 또 다른 설명이 있을 것이다).

· PAK

게임팩에서 사용할 수 있는 최대 롬 용량은 48메가 이상이었다 (좀 애매한 개념이다. 이는 후에 다시 설명할 기회가 있을 것이다). 이 밖에 세이브를 위한 S-RAM을 탑재할 수 있었으며 그 밖의 특수 칩들을 탑재하기도 했다. 특수 칩의 경우는 대부분 처리속도의 향상을 위해서 쓰였지만 복제 방지를 목적으로 쓰인 경우도 많았다.









▲ 이 게임의 어느 곳에 특수 칩이 필요하다고 생각하는가?

■ SFC의 하드웨어 적인 특성

SFC는 상당한 능력을 지닌 하드웨어였다. 당시 가정용 게임기 중에서는 독보적이라고 말할 수 있을 정도로 많은 특수효과와 기능들을 지니고 있었고(네오지오는 여기서 일외로 하자. 당시 네오지오는 팩 하나가 30만원이었다) 특수 칩 등의 사용으로 업그레이드 된 부분까지 합한다면 (위에서 이야기한 눈에 보이지 않는 업그레이드란 바로 이 부분을 이야기한다) 꽤 오랜 동안 꾸준하게 향상되는 모습을 보였다고 하겠다.

사운드

SFC에서는 음악 뿐 아니라 음성까지도 재현해내는 것이 가능했다. 물론 동시대에 등장했던 MD나 PC엔진에서도 어느 정도 수준의 음성 출력은 가능했지만, SFC에서는 고성능의 사운드 전용 칩을 따로 사용하고 있기 때문에 음악이나 음성 모두의 수준은 MD와는 비교도 되지 않았다. 이 때문에 양질의 샘플데이터를 사용해서 실제의 소리를 리얼하게 재현하는 것이 가능했으며, 기본적으로 스테레오를 지원했던 게임기이기도 하다 (PCE나 MD의 경우는 후에 발매된 CD-ROM에서만 스테레오 출력을 지원했다. 게다가 이는 CD음원에만 해당).



▲「젤다의 전설 - 신들의 트라이포스」에서는 링크의 이동에 따라 주변의 소리가 바뀌는 스테레오 효과를 보여주었다



▲ SFC용의 「슈퍼 스트리트파이터 2」는 MD판보다 더 적은 용량으로 제작되었지만, 타격음에서는 오히려 앞선다는 평가를 받았다

또한 사운드 칩 내부에는 White Noise라는 음원이 들어있었다. White Noise란 인간이 들을 수 있는 모든 주파수의 소리를 삽입해놓은 음원으로, 이를 적절히 이용하면 대용량의 샘플데이터를 사용하지 않고도 바람소리나 동물 울음소리 등의 효과음을 만드는 것이 가능했다.



▲ 「파이널 판타지 5」의 처음에 등장하는 드래곤의 울음소리는 이 White Noise를 이용한 것이다

그래픽

SFC의 그래픽에서 가장 주목할 점은 하드웨어 적으로 확대, 축소, 회전, 다중 스크롤, 반투명 효과, 필터링 등의 많은 특수효과를 지원했다. 이 중 많이 쓰였던 특수효과의 몇 가지에 대해서 알아보자.

확대, 축소(Scaling): 스프라이트나 배경 하나를 지정한 다음에 그 스프라이트의 크기를 변화시키는 효과이다.
회전(Rotation): 역시 위와 같지만 회전하는 효과를 주는 것이다.
모자이크 효과(Mosaic Effect): 여러 개의 픽셀로 만들어져 있는 형체의 우측 위만 확대해 주는 효과이다. 예를 들어서 16개의 픽셀로 만들어진 오브젝트가 있다면 우측 위의 픽셀의 형태로 나머지 15개의 픽셀을 채워준다. 우측 위의 픽셀이 16배로 커지면서 나머지 15개의 픽셀은 뭉개지는 효과가 되는 것이다. 화면이 갑자기 일그러지는 등의 효과를 보여주는데 쓰이며, 파판6에서의 전투 돌입 장면 등을 생각하면 이해가 쉬울 것이다.



▲ 반투명 효과를 사용했을 때와 그렇지 않았을 때의 차이를 한 눈에 볼 수 있는 「제4차 슈퍼로봇대전」. 왼쪽이 반투명 효과를 사용했을 때, 오른쪽이 그렇지 않았을 때의 그래픽으로 같은 화면인데도 확연한 차이가 나는 것을 알 수 있다.

반투명 효과(Transparency): 반투명 효과는 SFC 에뮬을 사용해본 유저라면 친숙한 이름일 것이다. 로봇대전 시리즈에서의 이동 칸 등에서 쓰인 것이 바로 반투명 효과로, 색상이 지정되어 있는 팔레트의 0번, 즉 투명한 부분에 무조건 우선권을 주는 방식으로 이루어진다.

필터링(Coloured Lens): 원어와는 차이가 나지만, 이렇게 말하는 것이 오히려 이해에 도움을 줄 듯 해서 필터링이라고 표시했다. 예를 들자면 회상 씬 등에서 화면의 색깔이 순간적으로 흑백으로 바뀌고 하는 등의 표현을 해 줄 때 쓰이는 방법으로, 화면 전체의 색깔을 하나의 색채로 바꿔주는 것을 이야기한다.
윈도우 효과(Window Effect): 화면 내에 가상의 창문을 만들어서 오브젝트가 창문의 어느 쪽에 있는지에 따라서 보이는 모습이 다르게 만들어주는 방식이라 할 수 있다 (제대로 설명하자면 훨씬 복잡하기 때문에 이 정도로만 알아두자).

또한 SFC에서는 색상의 사용도 상당히 자유로웠다. 분명 위에서는 256색의 사용만 가능하다고 얘기했지만, 실제로 사용할 수 있는 색깔의 숫자는 그보다 훨씬 많았다. 무슨 말인가 하면, 각 256색의 구성은 한 프레임마다 바꾸는 것이 가능했다. 화면에서 회색을 표시해야 할 경우가 있다면, 256색의 테이블 안에 회색이 없더라도 흰색과 검은색을 프레임마다 교차해서 표시해 준다면 회색을 표현할 수 있었다는 이야기이다. 이는 게임 제작사의 노력과 테크닉에 관련된 부분이라고 볼 수도 있는 부분이다. 기본적으로 지원되는 기능 속에서 조금만 응용하면 쓸 수 있는, 기술력과는 크게 관계를 갖지 않는 부분이기 때문이다.



▲ 색상 배합에서 대단하다는 평가를 들었던 「동키콩 컨트리」

하지만 경쟁기종이었던 MD와 가장 큰 차이를 보여준 것은 Mode 7이라는 배경화면 처리 방법이었다. Mode 7이란 SFC에서 기본적으로 사용할 수 있던 7가지의 배경화면 모드 중의 하나로, 하나의 배경 화면에서 256색을 사용하면서 확대나 축소 등의 여러 가지 이펙트를 줄 수 있는 배경화면 처리 방법이었다. 물론 MD에서도 뛰어난 기술력을 가진 제작사들은 프로그래밍 실력으로 SFC에 부럽지 않은 배경화면을 만들어내기도 했지만, 실질적으로 그러한 제작 능력을 가진 제작사는 극소수에 불과했다는 것을 생각해보면, 일반적인 실력을 가지고 있는 제작사들에게 있어서는 MD보다 SFC쪽이 훨씬 개발이 용이한 하드웨어 환경을 제공했다는 것을 알 수 있다.



▲ 모든 이들을 뒤집어지게 만들었던 MD용 「썬더포스3」의 배경화면. 하지만 이러한 그래픽을 보여줄 수 있는 게임기는 극소수에 지나지 않았다

특수칩

SFC의 하드웨어적인 한계를 한층 넓혀주었던 것이 바로 특수칩이다. 앞의 하드웨어 사양을 본 사람이라면 대충 알겠지만, SFC의 CPU는 느리다. 같은 시기에 나왔던 MD의 68000이 10㎒의 속도를 자랑했던 것에 비하면 형편없이 느린 수치. 물론 그래픽 쪽에서는 별도의 칩을 사용했지만, CPU에 많은 부하가 걸리는 작업에서는 어쩔 수 없이 느려졌던 것이 사실. 특히나 시뮬레이션과 같이 컴퓨터의 사고가 많이 필요한 장르에서는 확연히 한계를 보였다.

이 때문에 사용했던 것이 특수칩. 특수칩에 대해서는 오른쪽의 에뮬레이션 부분에서 자세히 알아보도록 하자.

에뮬레이터도 벗겨보자

■ 에뮬레이션이란?

일단은 첫 회이니 만큼 원론적인 이야기부터 시작해보자. 에뮬레이터는 일단 자신이 에뮬레이트하고 싶은 하드웨어에 대해서 자세히 알고 있어야 가능하다. 게다가 그 기계에서 사용하고 있는 프로그래밍 방법을 그대로 사용하면 안되고, 자신이 그와 같은 명령을 실행할 수 있는 독자적인 프로그램을 만들어야 한다 (저작권의 문제가 있기 때문. 실제로 얼마 전 법정까지 갔던 플레이스테이션 에뮬레이터인 「VGS(Virtual Game Station)」와 「Bleem!」의 경우, 소니의 바이오스 구성을 그대로 따라한 VGS는 판매불가 판정을 받았다). 다시 말해서, 게임기 전체를 프로그램 하나에 옮겨놓는 것이 아니라 게임기 내의 기능 하나 하나를 각각 프로그램으로 작성해야 한다는 것. 에뮬레이션이 힘든 이유가 그 때문이다.

■ SFC에뮬레이터 제작은 왜 힘든가?

같은 시기에(아니면 조금 일찍) 발매되었던 MD나 PCE의 경우는 현재 거의 완벽한 수준의 에뮬레이터가 만들어져 있다. 하지만 SFC의 경우는 아직 완벽한 에뮬레이터가 없는 상태이다. 분명 ZSNES와 SNES9X라는 두 개의 걸출한 에뮬레이터가 있고 이제까지 해 놓은 일도 많지만, 앞으로 해 놓아야 할 일도 많기 때문이다. 사실 이제부터 가야할 길은 전체의 1% 정도도 되지 않는 아주 작은 부분이기는 하지만, 완벽한 SFC에뮬레이션을 위해서는 절대로 피해갈 수 없는 부분이 아래에서 이야기할 것들이다.

용량문제

SFC에뮬레이터 제작에서 완벽하지 못한 부분은 일단 용량 문제이다. 위에서 보면 알 수 있듯이 SFC에서 사용할 수 있는 최대 용량은 48메가 이상이다. 그런데 SFC로 발매되었던 게임 중 48메가 이상의 용량을 가지는 게임은 단 세 개. 남코의 테일즈 오브 판타지아(48메가)와 허드슨의 「천외마경 제로(72메가)」 그리고 에닉스/트라이-에이스의 「스타오션(72메가)」뿐이다. 게다가 48메가 이상이라고 되어있는 부분을 본다면, 기본적으로 SFC에서 지원하는 용량은 48메가이며, 48메가 이상의 대용량 게임들은 어딘가 다른 방법을 사용해서 지원한다는 것 역시 짐작할 수 있다. 실제로 테일즈 오브 판타지아는 이미 98년에 릴리즈된 ZSNES 0.700 버전부터 지원하고 있지만, 최대 한계 용량은 그 시절부터 지금까지 여전히 48메가이다 (0.9** 버전 이상의 ZSNES를 사용해 본 경험이 있는 유저들이라면 최대 롬 용량이 48메가로 나오는 것을 볼 수 있었을 것이다). 결국 72메가의 산을 정복하는 것이 SFC에뮬레이터가 넘어야 할 첫 번째 산임을 알 수 있다.

특수칩 에뮬레이션

32메가 이상의 롬과 반투명 그래픽, 그리고 사운드의 지원이 어느 정도 마무리 된 상태에서, 실질적으로 에뮬레이션의 핵심이 되었던 부분이 바로 특수 칩이다. 특수 칩은 SFC 초기부터 그래픽의 강화와 처리속도 향상 등을 위해서 사용되었던 부가적인 칩으로, 그 용도에 따라 몇 가지의 종류가 있다. 일단 특수 칩의 종류는 어떤 것이 있으며 어떤 게임에서 사용되었는지를 알아보자.

1. DSP 1 (Digital Signal Processor)

가장 기본적인 SFC용의 특수 칩. 주로 정수 연산의 목적으로 사용되었고, SFC 초기부터 널리 사용된 칩이다. 나중에는 더 뛰어난 칩들에 밀리게 되었지만, 복제가 불가능하고 가격이 싸다는 이점 때문에 복제방지용으로 널리 이용되었다. 실제로 「마리오카트」와 같은 게임은 복제방지용의 DSP를 내장하고 있었기 때문에 복제품이 돌지 않았다. 이는 SFC용 백업기기였던 패왕이나 UFO에서도 어찌할 수 없었던 부분. SFC 후기에는 이 DSP를 장착한 패왕이 등장하기도 했으나 가격도 지나치게 비쌌는데다가 SFC역시 거의 말기로 접어들고 있었기 때문에 큰 호응을 얻지는 못했다.



▲ 초기작품인 「파일럿 윙즈」는 DSP를 이용한 현실감 넘치는 그래픽을 보여주었다

DSP를 장착했던 게임은 위에서도 볼 수 있듯이 크게 두 가지로 나뉜다. 일단 정수 연산의 용이성을 위해서 DSP를 장착했던 게임으로는 「F-Zero」와 「F-Zero 2」, 「파일럿 윙즈」, 「와일드 트랙스」 등이 있으며 이 외에도 복제 방지의 용도로 DSP를 장착했던 게임은 「마리오 카트」, 「탑 기어 3000」, 「배틀 레이서」, 「슈퍼 에어다이버」 등이 있다. 물론 연산을 중시하는 3D시뮬레이션이었던 슈퍼 에어다이버와 같은 경우는 DSP 1 칩이 연산 보조의 역할로도 쓰이기는 했지만, 후자에 속하는 게임들의 대부분에서 DSP 1 칩은 복제방지의 용도로 쓰였다고 보는 것이 더 타당하다고 한다.

2. Super FX

줄여서 SFX 칩이라고 부르던 이 칩은 기본적으로 DSP에서 하던 기능들을 수행하고 있지만, 그 연산 능력이 훨씬 뛰어났는데다가, 칩 내부에 독자적으로 사용할 수 있는 램을 가지고 있었으므로 속도는 훨씬 빨랐다. DSP의 다음 버전이라고 생각하면 맞지 않을까 한다.

또한 이 칩에서 수행하던 기능 중의 하나는 폴리곤 묘화 기능이다. 많은 유저들이 아직도 충격으로 기억하고 있을 SFC용의 「스타폭스」가 바로 이 SFX칩을 이용해서 폴리곤을 그려낸 게임이며, SFX칩의 폴리곤 처리 루틴은 에뮬레이터에서도 상당히 최근에 구현되었다. 때문에 같은 SFX 칩을 쓰는 「요시 아일랜드」가 스타폭스보다 먼저 플레이 가능하게 된 것은 이 때문이다 (참고로 스타폭스는 ZSNES 0.953버전부터 제대로 된 플레이가 가능했다).


▲ 이젠 에뮬에서 폴리곤까지?!?!

SFX칩은 두 가지의 종류가 있었다. 첫 번째 버전은 10㎒의 처리속도를 가지며, 스타폭스에서 사용되었다. 또한 이후에는 21㎒의 처리속도를 가지면서 램과 롬으로의 접근성도 두 배로 늘어난 버전이 발매되었는데, 이는 요시 아일랜드, 「둠」, 「윈터 골드」, 「스타폭스 2」등의 게임에서 사용되었다.



▲ 이 아름다운 그래픽은 특수 칩의 힘이 아니었으면 불가능했을 것이다

3. SA-1

SFC 특수칩의 최고 기종이라고 볼 수 있는 것이 바로 이 SA-1 칩이며, 이는 아직까지도 에뮬레이터에서 완벽하게 지원하지 못하는 부분이다. SA-1 칩의 정체는 바로 SFC의 메인 CPU인 65c816 CPU이다. 게다가 65c816의 클럭 스피드가 가장 빠르게 구동되는 경우에 3.58㎒였던데 비해(위를 찬찬히 읽어본 독자라면 램의 속도 등에 따라서 65c816의 클럭 스피드가 달라진다는 것을 알 수 있었을 것이다) SA-1은 10㎒의 빠른 속도로 구동되었기 때문에 SFC 게임들의 질을 비약적으로 올려주는데 큰 역할을 했다 (단 CPU가 두 개 있어서 두 배 빠르게 가동한다는 개념과는 차이가 있다. 하드웨어의 구조 상, 하나의 램에는 한 번에 CPU 하나만 억세스 할 수 있기 때문에, 실질적으로 보자면 전반적인 하드웨어의 속도 모두가 빨라진 것이 아니라, 빠른 처리를 요하는 부분에서 훨씬 빠른 처리를 보여줄 수 있게 된 것이라고 보면 된다).

이 SA-1 칩은 (게다가) 단순한 CPU가 아니라 대단히 빠른 속도의 램과 강력한 복제 방지기능까지 가지고 있다. SA-1 칩을 사용하는 게임의 경우, 게임 데이터가 저장되어 있는 롬에 접근하기 위해서는 일단 SA-1을 지나야 하

는데, SA-1에는 복제 방지기능이 있기 때문에 후기에 등장한 SA-1 칩을 사용하는 게임들의 경우는 아예 복제 자체가 불가능했던 것이다 (DSP를 사용하는 게임들의 경우는 카트리지 내부에 있는 DSP를 뽑아내서 백업기기에 부착하는 방식을 사용해서 백업기기에서도 돌릴 수 있었지만, SA-1의 경우는 아예 그런 방법조차도 불가능했다는 이야기).


▲ 지금 봐도 상당한 수준의 그래픽

SA-1 칩이 처음으로 사용되었던 게임은 「마리오 RPG」이다. 스퀘어와 닌텐도가 합작해서 만들었던 이 게임은 동키콩 컨트리와 같이 워크스테이션 상에서 만들어낸 캐릭터를 그대로 가져다가 쓰는 방식을 택했는데, 그 수준은 동키콩 컨트리를 훨씬 능가할 만큼 훌륭했다.

이후 SA-1은 크게 두 가지의 용도로 쓰였다. 하나는 게임 자체의 그래픽이나 사운드를 향상시키기 위한 용도였고, 또 하나는 게임의 사고(思考) 시간을 단축시키기 위한 용도였다. 특히 많은 계산이 필요한 장기나 시뮬레이션 게임과 같은 경우에는 SFC의 메인 CPU보다 두 배 이상 빠른 속도를 가지는 SA-1 칩의 위력이 돋보였다.

4.SCD-1 칩

SDD-1은 알려진 사항이 거의 없는 칩이다. 사용된 게임도 「스트리트파이터 제로 2」뿐인데다가, 전반적인 작동원리나 기능 등에서도 알려진 바가 없다. 스파 제로 시리즈의 특징으로 꼽히는 슈퍼콤보 사용 시의 잔상 처리 등에서 쓰인다고만 알려져 있을 뿐이다.

■ 에뮬레이터에서의 특수칩 지원

위에서 약간은 장황하게 특수 칩에 대해서 알아봤다. 그러면 에뮬레이터에서는 어떻게 특수칩을 구현하게 되는지를 알아보자. 이는 일반적인 에뮬레이터의 동작 원리와도 일맥상통하는 부분이므로, 에뮬레이터의 이론적인 면에 관심을 가지는 사람이라면 한 번쯤 읽고 넘어가도 좋을 것이다. 일단 에뮬레이터 제작자는 특수 칩의 동작 원리에 대해서 잘 알고 있어야 한다. 특수 칩이 어떤 방식으로 작동하는 것이며 게임에서 어떻게 사용되는지를 안 다음에 특수 칩의 동작원리를 그대로 프로그래밍 하는 것이다. 단, 이 때에는 칩 전체의 기능을 그대로 따다가 프로그래밍 하는 것이 아니라 칩의 기능 중 한 부분을 컴퓨터 프로그래밍으로 재현하고, 또 한 부분을 재현하는 식으로 제작하는 것이다. A라는 칩이 B라는 기능을 한다면, 그 기능 전체를 한 번에 가져다가 쓰는 것이 아니라 C, D, E, F 등 A라는 칩 속에서 B라는 기능을 하기 위해서 필요한 요소들 하나하나를 프로그래밍 한다는 것이다.

SA-1 칩의 에뮬레이션을 예로 들어본다면, 일단 SA-1 칩의 기능 중 하나인 10㎒로 동작하는 65c816과 똑같은 기능을 하는 프로그램 하나를 만든 다음에 그 기능에 복제 방지 기능을 추가하고 그 밖의 기능들을 추가해가면서 점점 완성시켜 가는 것이라고 보면 되겠다. 결국 하나의 완성된 기능을 여러 곳에서 조금씩 구현하는 방식이기 때문에 전혀 생각지도 못했던 기능을 사용하는 게임이 있을 경우에는 지원이 불가능하게 되는 것이다.

(조금 빗나간 얘기지만) 네오지오 에뮬레이터가 처음에 등장해서부터 거의 모든 게임을 지원했던 것은, 제작사도 한정되어 있었고 그 제작사들이 만들어내는 게임의 종류도 한정되어 있었기 때문에 기본적인 기능만을 에뮬레이트 하면 거의 모든 게임들이 무리 없이 돌아갈 수 있었기 때문이다. SFC는 이와 반대로 제작사들도 많았는 데다가 그 성능을 끝까지 끌어내기 위해서 여러 가지 수준 높은 제작기술을 사용했다. 그 때문에 에뮬레이션이 힘들다고 한다.

주요 SA-1 칩 대응 게임들

SA-1 칩에 대응하는 게임들은 처음 사용된 마리오 RPG이후 상당수가 등장했다.
이 게임들은 대부분 SFC말기의 명작들로 꼽히는데다가, 얼마 전까지만 하더라도 에뮬레이터에서 지원하지 않던 게임들이 상당수 있으므로, 한 번쯤 짚고 넘어가도 좋을 듯 하다.

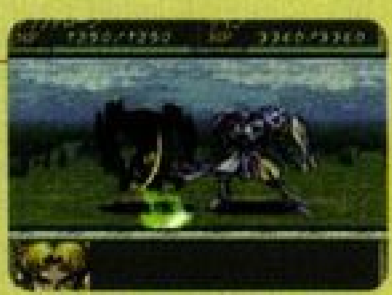
슈퍼마리오 RPG

SA-1 대응 게임 중 처음으로 에뮬레이터에서 구동할 수 있었던 기념비적인 작품. 자세한 설명은 위에서 했으니 생략하도록 한다. 참고로 이 게임의 전투 방식은 액션적인 면을 강조해서 대단히 독특하게 되어 있으니, 가볍게 즐기고 싶은 롤플레잉을 원하는 유저라면 지금 다시 플레이해 보아도 충분히 만족할 것이다.


▲ 언타다! 언타!

슈퍼로봇대전 외전 마장기신

SA-1칩이 에뮬레이터에서 구현된 이후, 실질적으로는 바로 실행이 가능한 게임이었다고 전해지지만, 컴퓨터로 롬을 옮기는 과정인 덤프에서 문제가 있어서 SA-1칩의 지원이 있은 다음에도 한참 후에 실행이 가능했던 게임이다. 물론 완벽한 플레이를 지원하며, 전투씬의 아름다움은 그때까지 나왔던 로봇대전 시리즈와는 차원을 달리하는 수준이었다.


▲ 전투 씬의 아름다움만으로도 충분히 가치가 있었던 게임

드래곤볼Z 하이퍼 디멘션

SFC로 등장한 격투 스타일의 드래곤볼로는 마지막 작품이다. 이제까지의 초무투전 시리즈와는 다른 타이틀을 달고 있는 것만으로도 초무투전과의 차별성을 확실하게 두었던 게임. 화려한 화면 처리가 특히 돋보였다.


▲ 당시 어떤 드래곤볼보다 화려한 게임이었다

별의 카비 3

닌텐도의 인기 캐릭터 중 하나인 카비가 등장하는 게임. SA-1을 사용한 환상적인 그래픽 처리가 특히나 돋보였다. 에뮬레이터에서는 상당히 후반기에 지원된 게임 중 하나로, ZSNES보다는 SNES9X에서 더 안정적인 실행을 보여준다.



▲ 구어워라 구어워라

별의 카비 슈퍼 디럭스

여러 가지의 미니게임 집이라고 보면 좋을만한 게임. 캐릭터를 이용한 미니게임집이야 흔히 볼 수 있는 종류의 것이지만, 이 게임 역시 SA-1의 사용으로 동화적인 그래픽을 보여준다. 요시 아일랜드에서 보여주었던 동화적인 묘화방법이 훨씬 뛰어나게 재현된 작품.


▲ 뭘 할까나?

SD F-1 그랑프리

귀여운 캐릭터들의 레이싱 게임으로, 마리오 카트와 비슷해 보이는 구석도 있지만 그 퀄리티는 훨씬 높다. 게다가(실황시리즈인 척) 들려오는 실황중계 역시도 게임의 재미를 더해준다. 여담이지만, 제작사는 배구게임과 에어로 파이터 시리즈의 명가인 비디오 시스템.


▲ 캐릭터들도 귀엽고 무엇보다 실황 중계가 재미있다

슈퍼봄버맨 패닉 봄버 월드

봄버맨 시리즈로, 특이하게도 뿌요뿌요와 테트리스를 결합한 형태로 이루어져 있다. 게임 내에서는 그다지 특이한 면이 없지만, 오프닝이나 중간 중간의 데모 등에서 쓰인 그래픽이나 화면의 빠른 회전을 처리하기 위해서 SA-1 칩을 쓰고 있는 것으로 보인다.


▲ 폭탄의 혼과 정신이 느껴지는 일타

실황 주절주절 파로디우스

SFC로 발매된 파로디우스 시리즈의 마지막 작품. SA-1 칩을 이용해서 방대한 양의 음성을 들려준다. 제목에서도 알 수 있듯이 게임 내용을 쉴새없이 중계해주며, 중간에 나오는 개그들은 그야말로 압권! 「네~배경의 벚꽃이 아름답군요~」 참고로 이 게임은 세가새턴과 플레이스테이션으로도 나와 있으며, 코나미 공식 지정 실황 시리즈 중의 하나이다 (이건 농담이 아닙니다).


▲ 소리를 들려주지 못하는 것이 너무나 아쉽다

숨겨진 명작을 찾아보자

얘기가 너무 하드웨어쪽으로만 흘러서 어렵다는 사람들도 있을 것이라 생각된다. 자, 어려운 이야기는 이제 그만. 이제는 좀 더 쉬운 얘기로 가 보자.

SFC로 나온 게임들 중에서는 뛰어난 작품성을 가지면서도 유저들에게서 잊혀진 작품들이 너무나도 많다. 홍보가 적었거나 발매 시기가 SFC의 전성기와는 너무나 떨어져 있다는 것이 그 이유. 하지만 지금의 게임들과 비교하더라도 전혀 떨어지지 않는 퀄리티를 가진 게임들이 즐비한 SFC이니 만큼, 아래에서 소개하는 게임들은 한 번씩 즐겨봐도 좋을 것이다. 참고로, 여기서 소개하는 게임들의 대부분은 아주 초기작이거나 알려지지 않은 게임들이다.

액셀레이

SFC의 초기에 발매되었던 게임이지만, 현재로도 SFC의 슈팅게임 중에서는 최고라고 칠 수 있을 만큼의 뛰어난 작품성을 가지고 있는 게임이다. 스테이지에 따라서 변하는 스크롤 방식이라든지 무기의 구성 등은 그때까지의 슈팅 게임에서는 찾아보기 힘들었는데다가, 적절하게 사용된 반투명 효과는 게임의 신비함마저 더해주었다. 얼핏보면 IBM PC와 메가CD로 발매되었던 「실피드」와도 유사점을 찾을 수 있는 게임이지만, 전반적인 슈팅으로서의 구성은 오히려 실피드를 앞지르는 수준. 코나미의 기술력이 어디까지인가를 보여주었던 SFC의 초기 명작.


▲ 데모화면의 퀄리티는 상당히 뛰어나다


▲ 3시간 게임이란 말이다!

배틀로봇열전

로봇 시뮬레이션 시리즈 중 또 하나의 명작이라고 할 수 있는 게임. 기본적인 시스템은 로봇대전 시리즈와 비슷하지만 SD가 아닌 리얼사이즈로 묘사되어 있는 것이 특징이다. 로봇들의 그래픽도 리얼한데다가, 육각 맵을 사용하고 있어 전략성에 있어서는 로봇대전 시리즈와 비교할 수도 없을 정도로 다양한 전략을 사용할 수 있다. 등장하는 유니트들도 기존의 건담게임 유니트 이외에 자쿠글라 같은 이 게임이 아니면 보기 힘든 유니트들까지…팬이라면 당연히 강추. 게다가 시나리오도 로봇대전의 것이 아닌 완전한 오리지널이다. 플레이스테이션으로 얼마 전에 발매되었던 「리얼로봇전선」이 바로 이 게임의 속편 격인 시스템을 사용하고 있지만, 작품성에 있어서는 짜증이 날 정도의 졸작이었다.


▲ 맵 화면은 로봇대전의 그것이지만



▲ 전투화면의 퀄리티는 장난이 아니다

우마하라 카와세

우리 나라에서는 거의 알려지지 않았던 게임이지만, 일본에서는 상당한 인기를 끌어서 세가새턴과 플레이스테이션으로도 이식되었던 게임이다. 기본적인 룰은 아주 간단. 우미하라 카와세라는 소녀를 조작해서 맵을 이동하는 것으로 끝난다. 하지만 이동의 시스템이 아주 재미있게 짜여져 있는 것이 특징. 캡콤의 초기작인 「바이오닉 코만도」를 연상하게 하는 조작법이라고 보면 좋을까? 자유자재로 늘어나는 낚시 줄을 이용해서 자유롭게 이동하는 것이 가능하다. 단 1분만 해 보면 쉽게 익숙해질 수 있을 정도의 단순한 구성이지만 나름대로의 재미가 있어서 마음에 드는 게임.

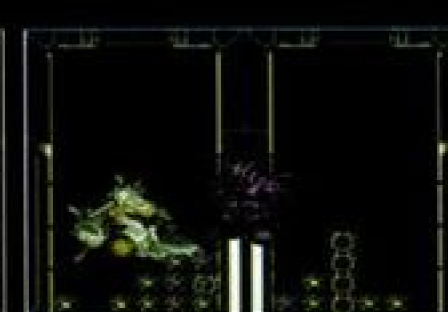

▲ 게임의 룰은 간단


▲ 귀여운 그래픽도 마음에 든다

SD건담 퍼즐

개인적으로 생각하는 SD건담 시리즈 최고의 걸작. 캐릭터성도 좋을 뿐 아니라 이제까지의 퍼즐게임의 룰을 과감히 깨 버린 룰도 색다르다. 게임에는 네 가지 색깔의 블록이 나오는데, 이 블록들을 쌓아서 없애는 것이 아니라 없애지 않는 것이 목적인 게임으로, 상하좌우 중 한 방향으로 네 개 이상의 같은 색 블록이 쌓이면 블록이 없어진다 (말로는 간단하지만 실제로 게임을 플레이해 보면 쌓지 않는 쪽이 훨씬 어렵다는 것을 알 수 있을 것이다). 블록을 몇 칸 모으느냐에 따라서 어느 정도 강력한 유니트를 생산할 수 있는지가 결정되기 때문에, 가능하면 많은 블록을 모아서 유니트를 생산한 다음 적의 유니트를 먼저 공격하는 것이 포인트가 된다.


▲ 평범한 퍼즐처럼 보이지만


▲ 갑자기 사이코건담 MkⅡ가 나타나는 이유는?

매지컬 드롭 2

의외로 많은 기종으로 등장해있는 게임. SFC, 네오지오, 세가새턴 그리고 플레이스테이션으로 등장해있는 게임이다. 게임 자체는 세 개 이상의 방울을 한 데 모아서 없앤다는 간단한 룰을 따르고 있지만, 신께하게 만들어지는 콤보들이 매력적인 게임이다. 액션성과 퍼즐을 적절하게 결합한데다가 그래픽과 게임성 모두가 합격점을 받을 만큼 훌륭하다 (사실 데이터이스트의 캐릭터 상품 중 가장 꾸준히 나오는 것 중 하나가 바로 매지컬 드롭 관련의 캐릭터 상품들이다). 에뮬레이터로 플레이하는데는 이 작품도 훌륭하지만, 펜티엄Ⅱ 이상의 고사양의 컴퓨터를 가진 유저들이라면 네오지오판으로 발매된 「매지컬드롭Ⅲ」을 플레이하는 것도 좋을 것이다.



▲ 일단은 캐릭터성이 돋보이고



▲ 대전의 재미도 있다

에뮬레이터 총정리

연재기획의 첫 회이니 만큼, 이제까지 나와있는 중요 기종들의 에뮬레이터를 정리해 보도록 한다.
이 에뮬레이터들은 어느 통신망에서나 쉽게 받을 수 있는 에뮬레이터들이니, 관심 있는 사람들은 국내 통신망이나 인터넷 홈페이지를 이용해서 다운로드 받기 바란다.

아케이드 (네오지오는 논외로 한다)

■ 권장 사양: P-II 233, RAM 32M

아케이드 에뮬레이터는 크게 MAME과 MAME 이외의 에뮬레이터들로 나눌 수 있다. 이 중에서 가장 큰 위치를 차지하고 있는 에뮬레이터는 역시 MAME. Multi Arcade Machine Emulator의 준말을 이름으로 정한 에뮬레이터답게 네오지오, CPS-1 등을 포함한 거의 모든 아케이드 기판의 에뮬레이션을 지원하고 있다.

이 외의 에뮬레이터들은 대부분 특정 제작사에서 만든 특정 기판의 전용 에뮬레이터 적인 성격을 띈다. RAGE (IREM 게임의 대부분 지원)이나 JFF(Aero Buster, Psychic Five 지원), RAINE (TAITO 게임의 대부분 지원), CALLUS (캡콤 게임의 대부분 지원) 등이 이들로, 지원하는 게임의 수는 적지만 낮은 사양에서도 완벽한 에뮬레이션을 자랑하는 것이 특징이다.

이 가운데서 성공했던 에뮬레이터라면 CALLUS와 RAINE을 들 수 있다. 특히 CALLUS는 캡콤의 아케이드





기판으로 네오지오 이전에는 아케이드 최고의 기판이라고 불렸던 CPS-1의 에뮬레이션을 거의 완벽하게 해 낸 에뮬레이터였다. 게다가 프로그래밍 실력도 수준급이어서 P-150 정도의 사양이면 풀사운드에 완벽한 프레임 재생까지 가능하게 했다. 현재까지도 에뮬레이터 역사상 최고 중 하나로 치는 에뮬레이터. 아쉽게도 제작자가 EA로 스카웃 되면서 CPS-2를 지원하는 CALLUS의 다음 버전은 등장하지 않고 있다.

RAINE의 경우는 상당히 다채로운 게임을 지원한다. 초기에는 TAITO 게임의 일부와 다른 게임 몇 가지를 지원할 뿐이었지만, 꾸준한 버전업으로 현재는 MAME 다음 가는 아케이드 에뮬레이터의 자리를 굳건히 지키고 있다.

MAME의 경우는 얼마 안 있어 한 회를 할애해서 다룰 예정이기 때문에 자세한 설명을 피하도록 하겠다 (게다가 지원 게임이나 포맷이 너무나 다양하고 복잡하기 때문에 그에 대한 설명만을 하기에도 지면이 부족하다).

네오지오

■ 권장 사양: P-II 233, RAM 64M

네오지오 에뮬레이터는 크게 세 가지가 있다. 처음에 나온 것은 도스용. 위에서 이야기한 RAGE의 제작자들이 만들었던 최초의 네오지오 에뮬레이터인 NeoRAGE와 사운드를 지원하기 시작한 NeoMAME(이름을 보면 알 수 있듯이, 네오지오를 지원하는 버전의 MAME. 이는 후에 MAME로 통합된다)이 도스에서 사용할 수 있었던 네오지오 에뮬레이터였다.

이 때만 하더라도 네오지오를 완벽하게 지원하는 아케이드 에뮬레이터는 없었다. 상대적으로 속도가 빨랐던 NeoRAGE는 사운드를 지원하지 못했으며, 사운드를 지원하는 MAME는 로딩 속도가 느렸을 뿐 아니라, 기본적으로 MAME의 엔진을 사용하고 있었기 때문에 불안정한 면이 눈에 많이 띄었다 (한때 킹오파98을 가장 빨리 지원해서 관심을 끌었던 국산 에뮬레이터 「단지」가 있었는데, 아쉽게도 그 이후에는 아무 버전업도 없었다). 이러한 네오지오 에뮬레이터계를 평정했던 것은 다름 아닌 윈도우용의 NeoRAGE X. 요구하는 사양은 좀 높았지만, 일단 그 사양만 충족해 준다면 네오지오 게임기가 부럽지 않을 정도의, 아니 네오지오 이상의 수준으로 게임을 즐기는 것이 가능했다. 무엇보다 사운드와 조이패드 등을 완벽하게 지원하면서 로딩 속도도 현저하게 빨라졌고, 저 사양의 기종에서는 Scan Line을 사용해서 그래픽의 품질을 높였다. 게다가 어느 정도의 사양 이상만 되면 (셀러론 300 정도라고 생각하면 될 것이다) TV모니터 이상으로 부드럽고 선명한 화면을 볼 수 있는 Edge Enhancement 기능을 지원했다. 실제로 이 에뮬레이터가 처음 릴리즈 되었을 때 유저들의 반응은 폭발적이었고 이는 네오지오 에뮬레이터 뿐 아니라 전반적인 에뮬레이터 시장의 팽창을 가져왔다. 하지만 현재는 네오지오 롬에 관련된 저작권을 가지고 있는 국내 업체가 있기 때문에 롬을 구하기가 힘들어진 것이 단점이면 단점이라고 하겠다. 물론 저작권 행사도 좋지만, 왜 하필 이제는 게임도 나오지 않는 네오지오 롬에 대한 저작권을 행사하는지는 알기 힘들다. 게다가 인터넷상에서는 아직도 쉽게 구할 수 있는데 말이다.



▲ 이 게임을 컴퓨터로 즐길 수 있다는 것 자체가 흥분이었다



▲ 킹오파 시리즈가 릴리즈되면서 그 흥분은 절정에 달했다

게임보이

■ 권장 사양: P-90, RAM 8M

현재 많이 사용되고 있는 게임보이 에뮬레이터는 단연 D-Boy이다. 대부분의 에뮬레이터들이 미국 등의 서구권에서 제작된 것에 반해서 이 에뮬레이터는 특이하게 일본에서 제작되었다. 얼마 전까지도 도스용이었지만, 윈도우 버전이 나오면서 그 전까지 게임보이 에뮬레이터 계를 양분하고 있던 VGB를 단숨에 몰아내고 게임보이 에뮬레이터의 총아가 되었다.

지원하는 게임이나 포맷은 거의 완벽에 가까워서, 롬만 제대로 덤프되어 있다면 거의 모든 게임을 지원한다고 봐도 되고 (필자가 이제까지 본 게임 중 제대로 지원하지 못하는 게임은 「두근두근 메모리얼」 뿐이었다. 본 게임에서는 분명 음성 출력이 되었지만 당시 사용하던 도스 버전의 D-BOY에서는 지원하지 못했다) 중간 세이브나 자체 화면 캡처 등의 여러 가지 막강한 기능을 지원한다. 유일하게 지원할 수 없는 기능이라면 통신대전 정도라고나 할까?




▲ 두근두근에서는 많이 아쉬웠다

닌텐도 64

■ 권장 사양: P-II 350, RAM 64M Voodoo II

현재 등장해있는 에뮬레이터 중 가장 고성능의 기종을 에뮬레이트한다. 단, 지원하는 게임의 수는 그다지 많지 않고, 정상적으로 그리고 일반적으로 동작하는 에뮬레이터도 UltraHLE뿐이다 (게다가 별도의 3차원 가속카드인 Voodoo가 필요하다). 하지만 제대로 지원하는 게임들의 경우는 그래픽이나 사운드 면에서 N64보다도 뛰어나다는 느낌이 들 정도로 뛰어난 모습을 보인다. 이 에뮬레이터는 젤다 전용이 아닐까 싶을 정도로 「젤다의 전설 - 시간의 오카리나」에서 완벽하게 동작한다. N64용 젤다에 하이레조 팩을 삽입하고 가동시키면 이런 그래픽이 나오지 않을까 하는 생각이 들 정도로 환상적인 그래픽이 인상적이다.



▲ 에~이건 겜기에서 해야 제맛인데~

하지만 역시 문제는 지나친 고사양을 요구한다는 것. 게다가 3차원 가속 카드 도 Voodoo가 아니고서는 거의 제 성능을 내지 못한다 (이는 Voodoo의 특수 기능 중 하나인 Glide 기능을 사용해서 3차원 그래픽을 표현하기 때문). 아직은 지원하는 게임이 많지 않다는 것 역시 약점으로 꼽을 수 있겠다.





▲ N64에서는 상상도 할 수 없는 수준의 해상도이다

메가드라이브

■ 권장 사양: P-150, RAM 16M

윈도우용의 DGEN과 도스용의 Genecyst, KGEN98이 있다. 세 에뮬레이터 모두 상당히 안정적으로 동작되니 자신의 사양에 맞춰서 골라 쓰도록 하자. 전반적으로 볼 때, 저사양이라면 도스용을, 사양이 어느 정도 따라준다면 윈도우용을 추천하고 싶다.




최고의 에뮬레이터는 역시 DGEN. 윈도우 환경에서 동작하기 때문에 현재의 일반적인 하드웨어들이 가지는 도스모드와의 호환성 문제도 없을 뿐 아니라, 그래픽이나 사운드 에뮬레이션이 훨씬 충실하다. 물론 사용 방법도 훨씬 간편한 점도 좋다. 도스용의 두 에뮬레이터는 각각 약간씩 성능의 차이가 있지만 그다지 크지는 않다. 오히려 두 에뮬레이터의 차이는 게임 지원 면에서 나게 되므로, 도스용을 사용하는 경우는 두 에뮬레이터 모두를 사용하는 것이 좋다. 현재 이 기종은 거의 완벽하게 에뮬레이션이 가능한 상태여서 더 이상의 업데이트는 없다. 추후의 업데이트라면 별매의 CD-ROM 유니트였던 「메가CD」와 32비트 업그레이드 키트였던 「슈퍼 32X」의 지원 정도를 생각해볼 수 있다.

하지만 현재 세가는 에뮬레이터에 필수적인 롬파일에 대해서 강력한 저작권행사를 하고 있기 때문에 세가 계열의 에뮬레이터들도 이에 덩달아서 힘을 잃어가고 있는 느낌이 없지 않다.

PC엔진

■ 권장 사양: P-100, RAM 16M

가정용 게임기 에뮬레이터로는 상당히 초기에 개발되었던 기종이다. 이 쪽의 스타라면 누가 뭐라고 하더라도 Magic Engine. 최초의 상용 에뮬레이터였다는 점에서도 관심을 끌었고, 그때까지의 에뮬레이터로는 (모든 기종의 에뮬레이터를 통틀어서) 가장 완벽한 에뮬레이션을 지원했다는 데에서 그 의의를 찾을 수 있다. 특히나 CD-ROM 까지도 완벽하게 지원했던 기종으로, 이 에뮬레이터에서 처음으로 CD-ROM을 지원했던 97년 어느 날인가 전 세계의 PC엔진용 CD-ROM들이 몽땅 팔려나갔다는 (물론 과장을 약간 섞었습니다만…) 전설이 남아있기도 하다.

PC엔진이 아직도 꾸준한 인기를 얻고 있는 이유는 완벽한 에뮬레이션 이외에도 질 높은 소프트웨어가 많다는 것. 그리고 갈수록 그 소프트웨어들을 값싸고 편리하게 즐길 수 있는 방법이 늘어나고 있기 때문이 아닐까 한다. PC엔진 CD-ROM의 에뮬레이션이 가능했던 상태에서도 에뮬레이터의 인기가 생각보다 크지 않았던 이유는 바로 소프트웨어의 문제였다. 대부분의 명작 소프트웨어가 CD-ROM으로 만들어져 있기 때문에 통신망 등을 통한 소프트웨어 입수가 쉽지 않았던 이유이다. 하지만 얼마 전부터는 PC용 프로그램인 Virtual CD-ROM으로 읽을 수 있는 형태의 이미지들이 속속 통신망 등에 올라오는가 하면, HU-GO!의 경우는 CD-ROM의 데이터 트랙을 하드디스크에서 따로 읽으면서 음악 부분은 MP3로 지원하겠다는 야심찬 계획까지도 세우고 있어서, PC엔진 역시도 완전히 에뮬레이터에게 정복당할 날이 멀지 않은 듯 하다.




학생 놀다가

아, 우리 학생들은 정말 훌륭합니다.
놀다가 가지 않습니다. 절대로…열심히 공부를 하고 있는 것인지
학생 놀다가 코너에 엽서 한 장 보낼 시간도 없나보군요.
엽서는 없어도 마음은 기쁩니…안~돼, 커헉, 엽서가 필요해…

드디어 2000년이군요. 우선 새해 복 많이 받으시길…저는 Jun입니다. N64 담당이 어느 새 「뮤키」님으로 바뀌셨군요…뮤키라…멋집니다. 음악을 상당히 좋아하시나 보군요. 저도 그렇습니다 (저는 Rage Against the Machine의 광팬입죠. 하하!) 뮤키님은 어떤 장르를 좋아하시는지 궁금하군요…음, 그러고 보니 사연이 삼천포로 빠져버렸군요! 이런…빨리 제자리로, 요즘 수능이 끝났기도 해서 SFC용 DQ3를 플레이했습니다. 우오…최곱니다. 예전 FC용을 어레인지(리메이크인가?…)했지만 색다른 느낌이 들어서 아주 감동적이었습니다. FF시리즈와 DQ시리즈 전 시리즈를 플레이해본 전…DQ시리즈의 손을 들어주고 싶습니다. 개인적으론…앞튼 DQ7이 나오기 전에 해보시기를 추천합니다. 하하하…초면에 긴 사연 읽느라 수고 하셨구요…2000년에는 원하시는 일 모두 잘 되시기를 기원합니다. 그럼…안녕히~!

반갑네요. 뮤킵니다. 음악을 좋아하신다고 하니 더 반가운 걸요…후훗. RATM이라면 저도 꽤 좋아합니다. 요즘 그 방면에서는 Limp Bizkit이 더 좋기는 하지만요. 특히 1집이 처음 나왔을 때 그 감동은 아직도 잊을 수 없습니다. 「Killing in the Name of」라는 곡 아시죠? 그 곡에서 쓰인 기타 소리는 정말 대단하죠. 음의 높이를 적절히 바꿔주는 Whammy라는 기계를 사용해서 만드는 소리인데, 라이브에서도 꽤 제대로 된 소리를 내더군요. 게다가 2집에 있는 Bulls on Parade는 어떻습니까…하다가 보면 이 책 한 권을 채워도 모자랄 테니 일단 그만하도록 하죠. 얘기가 새는군요…

아, 그리고 삼천포로 빠진다는 말은 쓰면 안됩니다. 방송 금지용어로 올라와 있을 정도니까요. 왜냐구요? 당연히 삼천포 주민들이 그 얘기를 들으면 기분 나빠하지 않겠습니까. 그 때문에 한 방송인은 방송에서 그 말을 잘못 썼다가 나중에 삼천포 주민들에게 공개 사과까지 했다고 하는군요. 혹시 압니까. 나중에 성준군이 카자마 준 코스프레로 유명해져서 방송에 나갔다가 삼천포로 나간다는 얘기 한 번 잘못해서 인생 망쳐버리면 어떡하라는 말입니까. 성준소년(ⓒ 가지)도 참…

뭐, 그건 그렇고…여기서 영원히 빠지지 않는 화두 하나가 등장했군요. 드퀘랑 파판이라…글쎄요…개인적인 생각이지만, 저는 아무래도 파판 쪽인 듯 합니다. 드퀘도 물론 나름대로의 재미가 있기는 하지만, 화려함에 있어서 파판을 따라가기는 힘들지 않은가 하는 생각입니다 (그래서인지 음악도 화려하고 현란한 연주가 난무하는 음악들을 더 좋아합니다. 80년대 말에 한창 유행했던 속주 기타리스트들의 음악이라든지, 90년대에도 간간히 명맥만을 잇고 있는 테크니컬 메틀과 같은…). 물론 드퀘도 나름대로의 장점을 가지고 있고 좋은 게임이라는 건 알고 있지만, 제 앞에 둘을 가져다 놓고 하나를 선택하라고 하면 파판을 선택할 수 밖에 없을 듯 합니다.

뭐, 그런거죠…



▲ 성준 소년을 위한 선물, RATM의 최근 공연 사진입니다



안녕하세요? 뮤키 형

전 파워의 엄청난 음모에 대한 정보를 알려드리려 합니다. 그건 바로, 파워가 남성 전용 비디오 게임지로 변혁했다는 것입니다. 오우, 이럴 수가…이곳, 저곳을 펼쳐봐도 다아 남자들 아아, 전 참 불쌍한 놈이어요. 중학교 3년, 고등학교 3년을(나의 피같은 청춘을) 남학교에서, 게다가 얼마 안 가서 군대 2년 3개월까지…약 9년이나 남자들과 지내다니…(어쩌다 학원을 가도 내가 들어가는 반은 다아 남자, 크흑…) 이젠 파워마저…우째~ 이런 일이~

P.S. 저와 처지가 비슷하거나 심하신 분은 학생놀다가로 사연 보내주셔요. 우리 모임 하나 만듭시다.

좋은 사연입니다. 특히 사연 내에서 굵은 글씨로 강조해 주셨던 세 글자가 마음에 들었습니다. 하지만! 곤란합니다. 이러시면…무엇보다 세 군데밖에 강조를 안 해주었기 때문에 문제는 더욱 심각해집니다.

왜인고 하니, 요즈음은 모든 것이 4의 배수가 되어야 끝나는 시대라고 하더군요. 유명한 정치경제 철학자인 포 비츠(Four Beats)氏[1]의 말입니다. 이를 대변이라도 하듯, 요즘 유행하는 노래 중에는 이런 가사를 담은 노래도 있죠.

뽕짝 뽕짝 뽕짜자뽕짝 네 박자 속에
사랑도 있고 이별도 있고 눈물도 있네
한 구절 한 고비 꺾고 넘을 때 우리네 사연을 담는
울고 웃는 인생사 연극 같은 세상사
세상사 모두가 네 박자 뽕짝 (이하 생략)
- 네 박자 (송대관)

결국 아직 남자랑 보내야 하는 시기는 한 번이 더 남아있다는 이야기인데…글쎄요. 지금까지 애니군의 인생 역정을 보면 한 번은 더 남자와 지내는 시기가 있어야 인생이 제대로 풀리지 않을까 합니다. 아마…가장 유력한 것은 결혼 쪽이 아닐까 합니다. 사실 제가 아는 사람 중에도 남자랑 결혼한 사람이 있는데, 그거 예상외로 좋다고 하더군요. 여자랑 결혼하는 것 보다 몇만 배는 낫대요.

사실 저 게임만큼이나 음악을 좋아합니다. 그래서 이번 달부터는 게임 뿐 아니라 음악을 좋아하는 분들에게도 휴식처를 만들어드릴까 합니다. 좋아하는 음악이 있는 분들은 이 곳으로 엽서를 보내주세요. 재미있는 음악 얘기를 보내주신 분들에게는 사연을 보내주신 분이 좋아하실 만한 CD 한 장을 선물로 드리겠습니다.

[1] 19XX~????: 스칸디나비아 반도에 자리잡고 있는 노르웨이 근방에 있는 마굿간의 말구유에서 태어난 유명한 인생철학자. 세상 모든 것은 넷이 채워져야 제 구실을 한다고 부르짖은 것으로 유명한 사람이다. 그의 영향력은 예상 외로 커서, 게임계의 대기업인 닌텐도와 세가가 그의 가르침에 따라서 게임기의 컨트롤러 삽입구를 네 개로 늘렸다는 근거 없는 이야기가 있다. 특히 우리 나라의 민속 놀이인 고스톱에까지 영향을 미쳐서, 네 명이 즐길 수 있는 '광팔기'라는 룰을 도입하게 한 데에 사상적인 뒷받침을 해 주기도 했다. 게임 뿐 아니라 문화 전반에 대단한 영향을 끼친 철학자로, 저서로는 '네 명이 모이면 하나는 광을 팔아야지', '삼 세번을 넘어서 넉 사번' 등이 있다.

언제까지 지속될까?



[김규만 객원기자]

지금의 아케이드 시장은 이유를 막론하고 음악 게임의 전성시대이다. 하지만 이런 분위기가 좀 지나치다고 생각해본 적은 있는가? 동네 성인용 777 오락실에도 어느새 펌피럽과 DDR이 들어오고, 기판 게임기와 자동차게임기가 즐비하던 시대는 이미 지난지 오래인 것이다. 그리고 최근들어 유명 시내 거리를 둘러보면 음악 게임 전문점들이 서서히 그 모습을 들어내고 있으며 확산 속도도 상당히 빠른편이다. 하지만 지금 이런 추세가 "과연 아케이드 발전에 도움을 줄 것인가?"라는 점에 대해서는 심도 있게 생각해야 할 부분이다. 그렇다고 음악 게임의 장점까지 실추시키고자 하는 마음은 없다. 음악 게임 덕분에 어두침침하고 불량스럽게 인식되었던 오락실이 좀더 가족적인 장소로 인식되었다는 것. 하지만 반드시 장점만 가지고 있는 것은 아니라는 것을 알아야 한다는 것이다.

확실하게 인기 있고 돈벌이가 되는 것을 살려주는 것은 나쁜 일이 아니다. 하지만 그런 추세가 계속되면 아케이드 게임 제작 업체들은 계속해서 그 게임에만 매진하게 되고 다른 부분의 게임 발전은 그만큼 소홀해지게 된다. 이것이 문제인 것이다.

지금까지 아니 아직까지도 음악 게임의 인기와 지지는 식을 줄 모르고 있는 상태이다. 하지만 그 어느 누구도 이 게임의 인기가 언제 추락할 지는 알 수 없다. 아케이드 시장의 공통점을 보면 분명 유효기간은 있다. 그 시기에 맞춰 좀 더 새롭게 더 발전한 느낌의 게임들을 제작하지 않으면 안되는 시장이 바로 아케이드 시장인 것이다.



- 제작사 플레이워크
- 장르 음악 게임
- 발매일 발매중

슬라이드로 밟아라

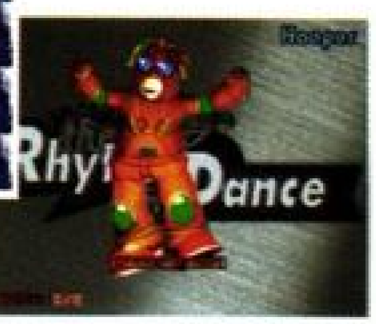
더 리듬 앤 댄스 2



스텝을 마음껏 그리고 쉽게 밟을 수 있는 더 리듬 앤 댄스의 새로운 시리즈인 더 리듬 앤 댄스 2가 그 모습을 들어내었다. 배경의 캐릭터들이 좀더 멋지게 변화하였으며 그밖에도 수록곡들이 충분히 만족할 정도로 많이 있어 음악 게임을 즐기는 게이머에게 좋은 소식이 아닌가 한다. 그럼 춤을 춰보기로 할까?



▲ 함 해보자!



▶ 곰도 있네?

리듬과, 음악과, 발판에 맞춰 멋지게 스텝을 밟을 수 있는 체감형 게임기. 재빠른 업그레이드로 게임에 사용되는 곡들을 바꿔준다는 특별한 매트리를 가지고 있는 더 리듬 앤 댄스. 한마디로 노래가 질려서 그만둘 필요는 없다는 뜻. 수록곡들의 만재로 지겹지 않게 게임을 즐길 수 있는데 전작과 비교해 어디가 달라졌는지 확인해 보도록 하자.





시작 화면

음악선택 화면

발판의 화살표를 움직여 음악을 선택하는 것은 전작과 똑같다. 자신이 원하는 노래의 시디 모양에 맞춰 놓고 그 음악을 선택해 멋지게 플레이 해보도록 하자. 물론 음악을 선택할 시간은 충분히 준비되어 있으니 당황하지 말고 침착하게 자신에 맞는 곡을 선택하도록 하자.



시디를 돌려라

바뀐점은?

배경에 밋밋하게 화살표가 올라오는 옛날 버전과는 다르게 이제는 캐릭터들이 노래에 맞춰 춤을 춘다. 물론 모션 캡춰를 이용해 상당히 부드럽게 만들어져 게임을 즐기는 것이 훨씬 재미있어질 것이다.



캐릭터들이 춤을 춰준다

수록곡은?

음악 게임인 만큼 음악이 역시 중요하다. 국내곡이라 귀에도 친숙하니 보다 재미있게 즐길 수 있을 것이다. 그렇다고 해서 외국곡들이 아주 없는 것도 아니니 선택의 폭은 넓다.

곡 명 (국내곡)	가 수	작 사	작곡가	국 적
순 정	코요테	최준영	최준영	국내
돌아와	클론	김창환	김창환	국내
꿍따리 샤바라	클론	김창환	김창환	국내
게임의 법칙	GOOFY	조은희	조성진	국내
집착	박미경	김창환	김창환	국내
일심	컨츄리꼬꼬	최준영	최준영	국내
Gimmi! Gimmi!	컨츄리꼬꼬	최수정	최수정	국내
Festival	엄정화	주영훈	주영훈	국내
사키사키	Alain	Alain	박지환	국내
무 정	채정안	최준영	최준영	국내
바 꿔	이정현	최준영	최준영	국내
와	이정현	최준영	최준영	국내
포에버	엄정화	이승호	이경섭	국내
아무것도 몰라요	박지윤	이승홍외	윤일상외	국내
Killer	베이비복스	김종숙	김형석	국내
성숙	스페이스 A	한경애	윤경	국내
주홍글씨	스페이스 A	한경애	윤경	국내
Shup Up	유승준	이승호	윤일상	국내
부 름	백지영	이승호외	박우진외	국내
9 TO 5	조이디	이건우	정성현	국내
회심가	태사자	오지훈	박애운	국내
Tell Me Tell Me	S#ARP	유유진	박근태	국내
O.k 펑크	도로시	도로시		국내
물고기	럭스	럭스		국내
Dr OK	Alain	Alain	박지환 (자체제작 곡)	국내

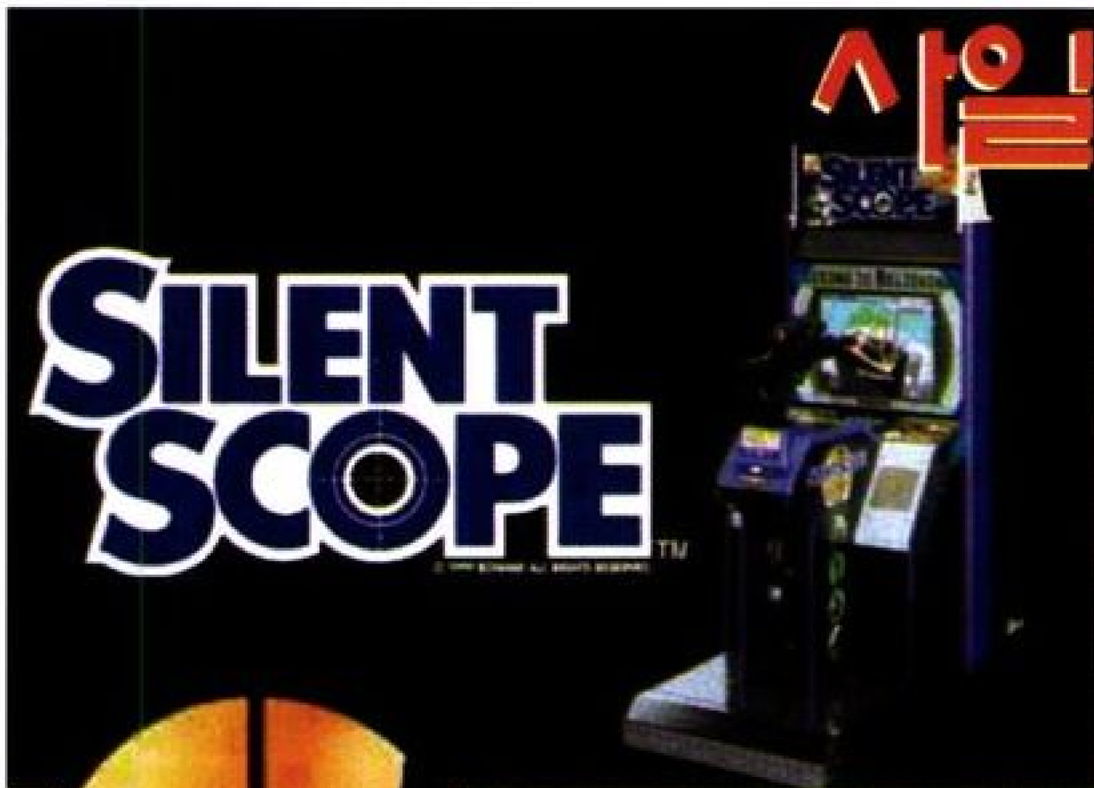
곡 명 (국외곡)	가 수	작사/작곡가	국 적
No Seas Malo	Minerva	LLado Estefanell Jose/Posada fernandez eduardo	스페인
Chiri bim bom	D.J Rabbi	A.Lugassi-R.Tichon-/M.Farina-F.Turatti	미국
Dance Romance	2 Nite Brothers	Lionhas/Weakmer/Stock Aitken Waterman	미국
Because I Love You	Shanon James	Goldon/Campbell	미국
Call Girl	Daze	Johnny Jam/Delgado/Tonnov/Sieber	미국
Rockawillie	Sabrina Salerno	Pinosa,M/Portalurt,S/Salerno,S/Zafret,F	이태리
No Limit	2 Unlimited	Decoster/Dells,Slijngagrd,Wilde	스웨덴
Twilight Zone	2 Unlimited	Decoste/Wilde, Meire	스웨덴
Tarzan Boy	Daltimora	Hackett,Naimy/Bassi/Maurizio	이태리
Rough Enough	Popsie	Ankelius/Anderson/Johnson/Lind/Sundqvist	tm칸디나비아
It's raining men	East End	Jabara /Shaffer	미국
My Boy Lollipop	Tanja Maria	Johnny Roberts /Morris Levy	미국
Cruel Summer	Ace of Base	SE DALLIN,KJ WOODWARD,/SN JOLLEY, AJ SWAIN LEAD VO	미국
Bufferfly	Kotoh	Uhlmann, A. Rex	덴마크
Susanna, Life is Life	Groovy Groovy	F.Lancee	유럽
Hiroshima	Time Strecher	B.Van Garsse, X.Decanter	유럽
Chilly Cha Cha	Belindacha	M.Farina-A.puntillo-R.Arduini	유럽
Boys	Smile.dk	Robert Uhlmann & Robin Rex	덴마크
Be my Lover	La bouche	G.A. Saraf-A.Brenner /M.Tho- rnton-L.Mccray	미국
Don't Worry	Newton	-	미국

ARCADE



제작사	코나미
장르	건슈팅
발매일	가동중

사일런트 스코프



무장한 적들을 상대로 저격수용 라이플 하나만 달랑 가지고 전장에 뛰어든 주인공이 되어 한편의 람보물을 만들어 내는 게임인 「사일런트 스코프」. 이미 일본에서는 높은 인기를 보이고 있지만 국내에서는 얼마전 인컴 테스트를 마치고 몇몇 곳에서 그 모습을 볼 수 있는데…. 뛰어난 조작감과 훌륭하게 재현된 저격수의 실제 상황을 완벽하게 체험할 수 있는 「사일런트 스코프」에 대해 알아보기로 하자.



건 슈팅 게임에서 그 모습을 볼 수 없었던 저격수의 입장에서 게임을 진행한다라는 색다른 전제조건이 붙는 「사일런트 스코프」는 기존의 건슈팅들과는 확실히 틀리다. 조준경을 이용하지 않으면 적이 보이지 않는 거리에 있기 때문에 좀더 정확해야 할 이유가 있고, 이것에 따라서 득점이 차이가 나기도 한다. 처음 체험하는 건 슈팅인 만큼 사전 준비가 충분히 필요하다고 할 수 있는데…. 그럼 뛰어난 저격수가 되는 방법을 배워보기로 할까?

센스있게 대처하자!

■ **2개의 화면을 사용하자!**

스코프 안에 화살표마크를 따라가다보면 반응이 늦어지게 되어 적들에게 노출당하는 사태에 이르게 된다. 이럴 때를 대비해서 조준을 하지 않는 다른 눈으로 전체 화면을 보도록 하자. 이렇게 하면 적의 위치 파악도 쉽고 적들의 추적도 용의하다. 참고로 전문 스나이퍼는 스코프를 볼 때는 정확히 사격을 할 때만이고 위치 파악을 할 때는 육안으로 확인하는 특징을 가지고 있다.

■ **라이프 게이지 업하는 법!!**

스나이퍼는 남자다. 운이 좋으면 의외의 장소에서 수영복을 입은 여성이라던지 옷을 갈아입는 여성이라던지 돌출적인 상황을 스코프로 볼 수 있게 된다. 이것으로 원기 충족, 라이프가 상승되는 비기는 이것이다. 시간이 남는다면 틈틈이 이곳 저곳을 보도록 하라. 좋은 연출도 감상할 수 있고 체력또한 올라가니 이것이야말로 금상첨화 아닌가. 돌아보라 그럼 보일 것이다.

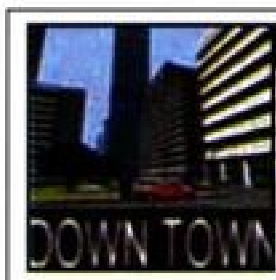
■ **적의 머리를 맞추면…**

상대는 주체할 수 없을 만큼 그 머리수가 많다. 게다가 주인공이 가지고 있는 탄수에는 제한이 있기 마련. 우선 적들을 조준할 때에는 머리를 우선적으로 노리도록 하자. 머리를 조준한다면 보통의 2배이상 데미지를 입힐 수 있으며 데미지후 경직이 크기 때문에 시간의 여유로움이 생긴다. 자 이제부터는 머리다! 머리!

스테이지 대공개!!

질리지 않고 즐길 수 있을 만큼 많은 스테이지를 가지고 있는 「사일런트 스코프」. 상당히 여러 가지 상황을 스테이지로 옮겨 놓았다. 사진으로나마 그 상황들을 암시해 보는 것은 어떨지?

다운타운



도시 한 가운데의 건물을 점령한 테러리스트들을 진압하는 것이 목적인 스테이지. 돌발적인 상황이기 때문에 역시 인질들에 주의해가며 테러리스트들을 저격해야 한다.

▶ 스코프로 팽게!



▲ 멀리보이는 저 테러

스타디움



다운타운에서 달아난 적들이 달아났다고 하는 곳이 바로 스타디움이다. 인질과 함께 도주했다고 하니 역시 인질을 방패로 하고 있다는 것을 잊어서는 안될 것이다.

▶ 인질 주의



▲ 민간인의 노출이 심한곳이니만큼 더욱더 정교한 사격을 요구

야전작전



테러리스트들의 아지트를 알아내고 그곳을 가기 위해서 출발하게 되지만, 세상은 그렇게 호리호리 하지 않은 법. 야전 행동이니 만큼 특별히 주의하도록 하자.

▶ 시야는 야전 행동용 탐지기로



▲ 위험을 느낀다



혼자서도 잘해요!



댄스댄스레볼루션 솔로 2000

■ 제작사	코나미
■ 장르	음악 게임
■ 발매일	근일가동 예정

댄스댄스레볼루션(이하 DDR)에서 파생된 새로운 개념의 시리즈인 솔로 시리즈중 DDR 솔로 2000의 정보가 공개되었다. 발판의 모양이 변하기도 했고, 흘러나오는 족보도 훨씬 추가되었다. 그렇지만 이번 시리즈에서 가장 중요한 것은 역시 원맨쇼를 할 수 있다는 것이다. DDR 솔로믹스는 스코어러를 위한 게임이 아닌 퍼포머를 위한 게임이라고 해도 과언이 아닐듯 하다. 자! 그럼 진정한 발전의 의미를 확인해보자.

혼자서 즐긴다라는 새로운 매트리를 가지고 있는 DDR 솔로 2000. 2000년도 되었고 이젠 평범한 DDR은 싫다고 생각되기 시작한 독자들이라면 기대해 볼만한 작품. 그럼 끝없는 DDR의 세계로 다시한번 빠져보도록 하자.



▲ 무엇인가 달라보이는군

발판은 선택의 여지가 있다

이번 작품에는 초, 중, 상의 개념이 확실하게 구분되어 있다. 게임을 시작하기 전에 할 수 있는 스텝의 패널을 고르는 화면. 이곳에서 자신의 실력에 맞는 방식을 선택하면 된다. 선택 가능한 패널의 종류는 전부 3가지. 가장 기본이 되는 것은 보통 DDR에 사용되고 있는 4패널 방식. 그리고 추가적으로 좀더 쉽게 게임을 즐길 수 있도록 해줄 3패널 방식과 현란함과 실력을 뽐낼 수 있는 6패널 방식이 있다.



▲ 발판의 종류를 알맞게 선택하자

신시스템에 주목



기본적인 것은 전작에 바탕을 두고 있지만 DDR 솔로 2000만의 개성적인 시스템들이 추가되었다. 추가된 모드들을 보기로 하자. 선택 방법은 ←, →, ←, → 로 입력하면 다음과 같은 화면이 나와서 선택이 가능해진다.



■ 스피드 모드
흘러내려오는 화살표의 속도가 빨라지는 모드. 실제로는 속도만 빨라보일 뿐이지 노트간의 간격과 타이밍은 변화하지 않는다. 하지만 당황하면 큰일이다.



■ ARROW 모드
화살표가 처음부터 전혀 나오지 않는 황당한 모드 3rd에서 이미 상용되었던 모드로 스텔스 모드라고 불려지고 있다. 결국 뛰어난 리듬감과 암기력이 없다면 도저히 할 수 없을텐데…



■ TURN 모드
좌우의 개념이 반전되어서 화살표가 흘러나오는데, 이것은 미러모드와는 조금 다른 개념의 모드라고 할 수 있다.



■ OTHER 모드
8분과 16분 화살표가 단색으로 통일되는 모드.

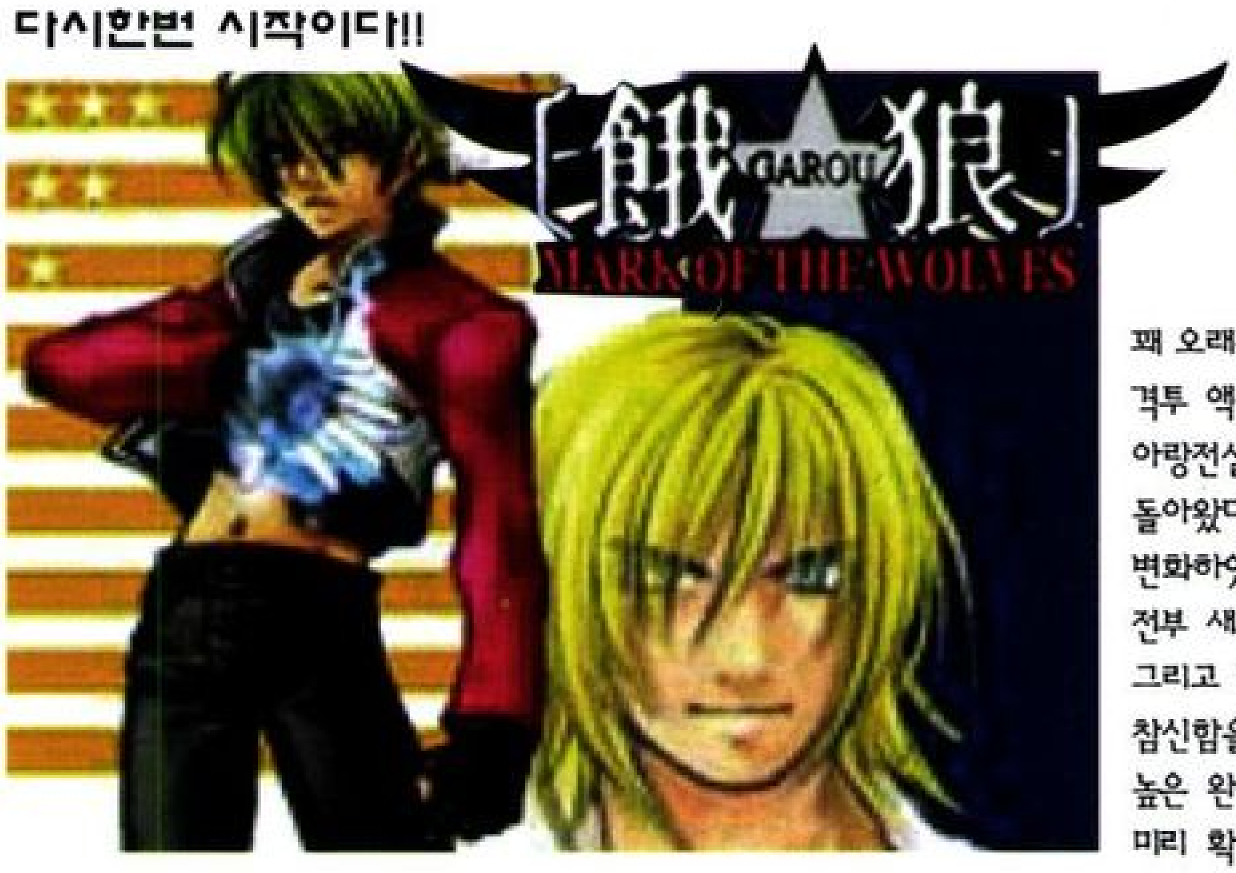
과연 수록곡은 이번에도 최고?

DDR은 수록곡이 좋기로 유명하기 때문에 더욱 관심이 쏠리는 부분. 자 이번에도 최고를 달릴 수 있을 것인가? 역시 이번에도 코나미의 오리지날 곡들 이외 캡틴 잭이나, 나오키 등의 유명한 작곡가들의 곡들이 새롭게 추가되어 전작의 노래가 식상해져서 뭔가 다른 노래를 찾고 있었다면 이제 DDR 솔로 2000을 기대해보도록 하자.

곡명	아티스트 명
I' M ALIVE	CUT 'N' MOVE
HIGH ENERGY(John 'OO' Fleming Remix)	SLIP&SHUFFLE featuring
LEONI	
SKY HIGH	DJ MIKO
TEMPLE OF LOVE	E-ROTIC
DRILL INSTRUCTOR(C-Jah Happy mix)	CAPTAIN JACK
KISS ME(KCP REMIX)	E-ROTIC
DREAM A DREAM(MIAMI BOOTY MIX)	CAPTAIN JACK
I DON' T WANT TO MISS A THING (PLANET LUTION MIX)	DEJA VU
TOGETHER & FOREVER	CAPTAIN JACK
TYPICAL TROPICAL	BAMBEE
STRUT YOUR FUNKY STUFF	DIAMOND
think ya better D	sAmi
CAN' T STOP FALLIN' IN LOVE	NAOKI
CELEBRATE NITE	N.M.R
WILD RUSH	FACTOR-X
SEXY PLANET	Crystal Aliens
LOVE THIS FEELIN'	Chang ma
TRIP MACHINE ˜luv mix˜	코나미 오리지널
DROP OUT	NW260



다시한번 시작이다!!



아랑(餓狼)

꽤 오래전부터 스트리트 파이터와 더불어
격투 액션의 양대 산맥으로 자리 잡았던
아랑전설 시리즈의 최신작이 오랜 공백기를 깨고
돌아왔다. 우선 캐릭터 디자인부터 보다 깔끔하게
변화하였으며 단 몇 명의 캐릭터만 남아있고
전부 새로운 캐릭터들이 등장한다.
그리고 확실하게 파워업한 각종 격투 시스템들도
참신함을 보여주는데… 자 과연 얼마나
높은 완성도로 우리에게 모습을 들어낼지
미리 확인해보도록 하자.

■ 제작사	SNK
■ 장르	격투액션
■ 발매일	근일 가동 예정

아랑전설이라고 하면 2D 격투 게임임에도 불구하고 축이동의 개념이 사용되었던 최초의 격투 게임이라고 할 수 있다. 물론 3D 격투 게임과 같이 완벽한 완성도를 보여준 것은 아니었지만 당시는 상당한 인기가 있었던 작품. 아주 오랜만에 신작이 나온다고 하니, 아랑전설 팬이라면 기대해도 좋을 듯하다. 자 그럼 게임의 캐릭터들과 새로운 시스템들에 대해서 알아보기로 하자.


▲ 그래픽은 깔끔하다.

시스템 대공개

■ T. O. P시스템


▲ T. O. P 모드 발동이다.

파워업의 타이밍을 시합전에 설정할 수 있다. 설정 방법은 캐릭터 라이프 게이지 위에 T. O. P 게이지를 이동해서 3개중 하나를 선택하는 것이다. 라이프 게이지가 T. O. P 게이지보다 떨어지게 되면 그 캐릭터는 T. O. P상태로 돌입하게 된다. T. O. P상태에서는 다음과 같은 효과를 얻을 수 있다.

1. 공격력상승
2. 체력이 약간 회복
3. T. O. P 어택 사용가능

■ 저스트 디펜드

상대의 공격을 특수한 방법으로 방어하는 기술로서 성공한 캐릭터 주위에 파란색 빛이 발동되면 체력이 회복된다. 물론 체력의 회복량은 방어한 기술에 따라 틀리다. 잘만 사용한다면 승리로 가는 지름길이라고 할 수 있다. 또 공중에서도 발동이 가능하다고 한다. 저스트 디펜스는 다음과 같은 특성을 가지고 있다.



▲ 그저 막을 따름이다.

1. 체력회복
2. 가드 내구치가 떨어지지 않는다
3. 가드 캔슬기를 사용할 수 있다

등장 캐릭터 소개

로크 하워드

나이	17 세
신장	78㎝
체중	70㎏
탄생일	6월 24일
혈액형	B형
국적	아메리카
격투스타일	고무술+마샬아츠
특기	요리
소중한 것	테리가 사용했던 모자. 아끼는 오토바이(HONDA)
좋아하는 것	드라이버용 장갑
싫어하는 것	자만하는 자
즐기는 스포츠	길거리 농구



테리 보가드

나이	35세
신장	182㎝
체중	81㎏
탄생일	3월 15일
혈액형	O형
국적	아메리카
격투스타일	마샬아츠
특기	3점 슛 50회 연속 달성
좋아하는 것	청바지
싫어하는 것	담배
즐기는 스포츠	농구



제니

나이	19세	체중	49㎏
신장	167㎝		
혈액형	AB형		
쓰리 사이즈	B86/W57/H89		
탄생일	1월 23일		
국적	영국		
격투스타일	LK ARTS		
특기	배꼽시계가 실제의 시간과 1분여의 차이도 나지 않음		

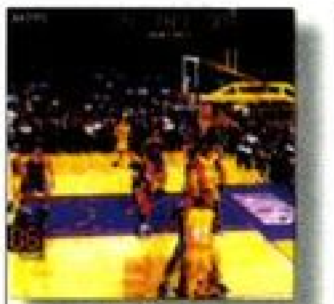
소중한 것
리린나이트의 동료들, 리린나이트의 최신병기

좋아하는 것
심해 1000미터 잠수

싫어하는 것
디젤함

즐기는 스포츠
테니스, 경마





■ 제작사	세가
■ 장르	스포츠
■ 발매일	미정

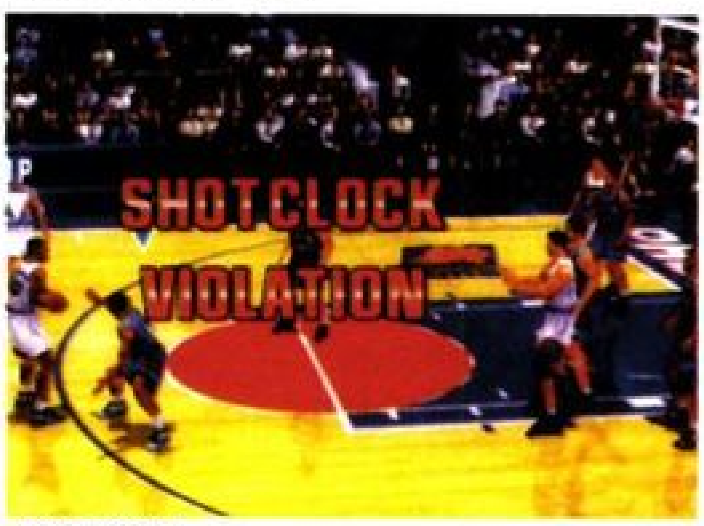
이것은 실황 중계다!

버추어 NBA



버추어 스트라이커 시리즈로 유명한 미츠후네가
새로운 경지에 이르러 만들고 있는 버추어 NBA.
심플한 조작과 리얼한 시합 전개 실현.
훌륭한 그래픽뿐만 아니라 게임 완성도를 높이고자
한 부분도 여실히 나타나고 있는데,
나오미 기판으로 만들어지는 버추어 NBA의
뛰어난 리얼리티의 세계로 파고 들어가보자.

버추어 스트라이커를 기본으로 만들어졌기 때문에 사람위주의 농구 게임이 아닌 공위주의 농구 게임이 된다. 이제까지의 농구 게임과는 확실한 차이가 나는 농구게임으로 발돋움할 버추어 NBA. 이번달에는 이 게임의 가장 중심이 되는 조작체계에 대해서 중점적으로 알아보기로 한다.



▲ 이건 방송이다!

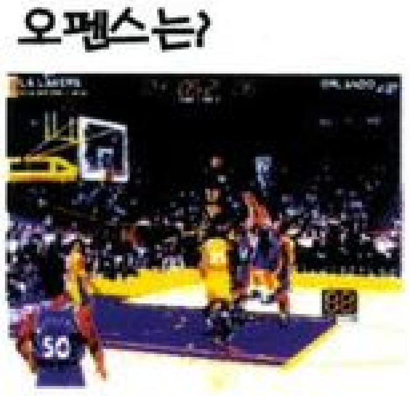
레버 1개와 버튼 2개로 모든 것 OK!

버추어 스트라이커에서 높이 평가받았던 1 레버 2 버튼 시스템이 이번에도 똑같이 적용된다. 버튼이 적은 만큼 조작도 단순해졌지만, 그렇다고 해서 마냥 쉽지만은 않다. 오펜스와 디펜스의 철저한 분담 조작으로 기막힌 게임을 즐길 수 있게 만들었다.



▲ 간단한 조작 체계

오펜스는?



▲ 필드 슛

오펜스시에는 2개의 버튼을 슛과 패스로 사용할 수 있다. 슛 버튼으로는 그 선수의 움직임에 따라서 필드 슛이나 런닝슛 그리고 덩크슛 등으로 연결된다. 또는 패스도 마찬가지로 선수의 움직임과 타이밍에 따라서 절묘한 패스로 연결할 수 있게 된다.



▲ 덩크슛 작렬



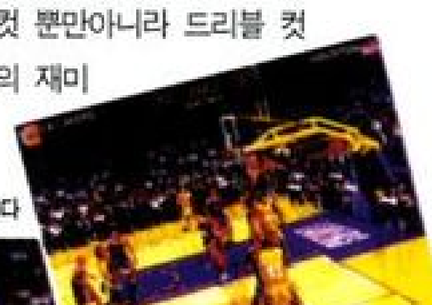
▲ 멋진 패스

수비는?

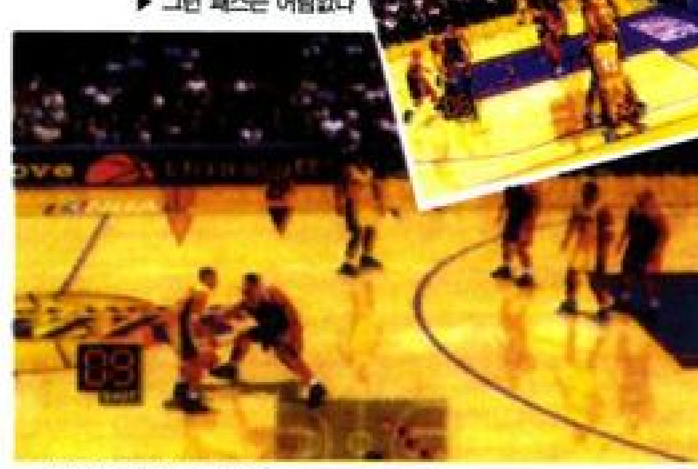


▲ 블록슛

상대팀이 공격권을 잡았을 때는 당연히 수비 모드로 들어가게 된다. 이때는 버튼이 수비의 대형으로 변환된다. 게다가 슛 버튼으로 블록슛을 할 수 있다. 블록슛을 할 때에는 타이밍이 가장 중요하다. 적의 슛을 컷트해내는 즐거움을 느낄 수 있을 것이다. 패스 버튼으로는 패스 컷이 가능한데 이것은 게임의 흐름을 바꿔놓을 수 있는 좋은 기술 중 하나이다. 물론 패스 컷 뿐만아니라 드리블 컷도 가능하니 진정한 스틸의 재미를 느껴보도록 하자.



▶ 그런 패스는 어림없다



▲ 드리블도 때로는 끊어주고

그 밖의 것들

그 밖의 조작중 게임의 흐름을 주도하는 중요한 요소가 있는데, 그것은 다름 아닌 리바운드이다. 이것은 공수에 상관없이 볼이 카운트되지 않고 튕겨나오는 것을 잡아서 자신의 공격권을 확보하는 것이다. "리바운드를 제압하는 자가 경기를 제압한다"라는 명언이 있듯이 리바운드는 농구에서 절대로 빼놓을 수 없는 승리 조건이라고 하겠다.

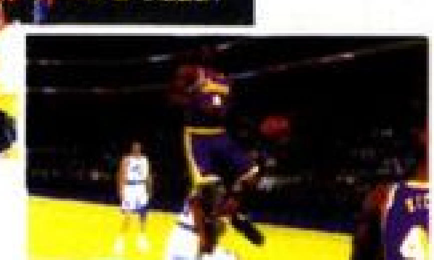


▲ 리바운드!!!

그리고 마지막 10초…

시합 종료와 함께 터져 게임의 승패를 갈라놓는 기술인 버저비터! 이것은 전 세계의 농구계를 통틀어 NBA만큼 잘나오는 곳이 없다. 그렇기 때문에 게임중에도 그만큼 더 나올 확률이 많다고 하는데… 경기의 승패는 끝까지 알 수 없는 것이다.

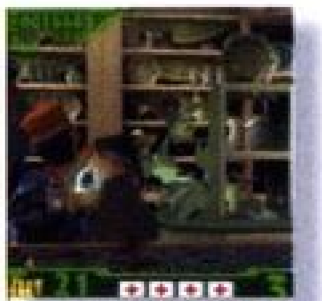




▲▶ 끝을 향해 쏴라!

ARCADE

ARCADE



그래! 나는 총잡이다

크라이시스 존



제작사	남코
장르	건슈팅
발매일	발매중

이미 국내에도 1, 2대씩 그 모습을 들어내고 있는 크라이시스 존. 아직까지는 국내에서 조금 생소하게 느껴지는 게임이지만 그래도 전작과 크게 달라진 부분이 없어서 게임에 적응하기는 의외로 쉽다. 온몸을 휩싸고 감도는 뜨거운 진동과 페달의 절묘한 만남을 즐겨보자.

슈팅과 액션의 절묘한 만남을 보여주는 「크라이시스 존」. 전작과 어떤 점이 어떻게 바뀌었는지 확실하게 알아둬야 좀더 쉽게 게임을 즐기는 것이 가능하다. 이번에는 변화된 여러 가지들에 대해서 알아보도록 하자.



▲ 클로즈 업된 통체



▲ 높은 퀄리티의 화면

적 캐릭터에 체력이 존재

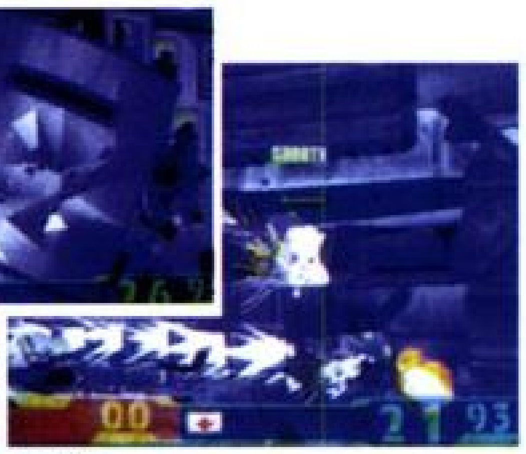
전작에서는 적 캐릭터를 죽이기 위해서 탄알 1발만 명중시키면 되었지만 이번「크라이시스 존」부터는 등장하는 적에게 체력이 존재한다. 체력이 존재하는 만큼 콤보의 숫자도 많이 늘어나게 되었다.



◀ 열심히 맞춰야 에너지가 줄겠지…



▲ 방패까지 들고 있으면 어쩌라고…



▲ 매섭다

주변의 물건들을 콤보카운터로 이용!

미스하지 않고 적들을 맞추기는 쉽지 않다. 그럴 때 사용하는 기술이 있는데, 방법은 적들을 맞추다가 적들이 잠시 비는 타이밍이 되면 주변에 보이는 드럼통이나 자재 등 여러 가지 주변 물건들을 파괴해서 고스란히 콤보카운터로 이어가는 것이다. 물론 콤보는 고득점으로 가는 가장 큰 지름길이라는 것을 명심해두자!



◀ 드럼통을 이용



▲ 엇 조준할 적들이 없다. 하지만 부셔버릴 수는 있다

사이트가 뜨면 현명하게 대처

적들이 쏘는 총알이 모두 맞는 것은 아니지만 일정 캐릭터에 따라서 명중률이 높은 탄환이 있다. 하지만 이 게임에 등장하는 주인공은 뉴타입인지 '맞을 것 같다' 라고 생각되는 총알은 미리 파악할 수 있는 특수 능력을 가지고 있다. 크라이시스 사이트라는 명칭을 가지고 있는 빨간색 표시가 화면에 나타나게 되면 무조건 피하도록 하자. 간단하지 않은가? 페달에서 발만 떼면 되는 것이다. 세상에서 발하나로 총알을 피할 수 있는 사람은 이 주인공뿐이다. 중요한 것은 사이트가 출현하면 자동반사!



▲ 사이트다



▲ 공격후엔 빈틈이 있기 마련

파괴가 가능한 것이라면 특히 주의!

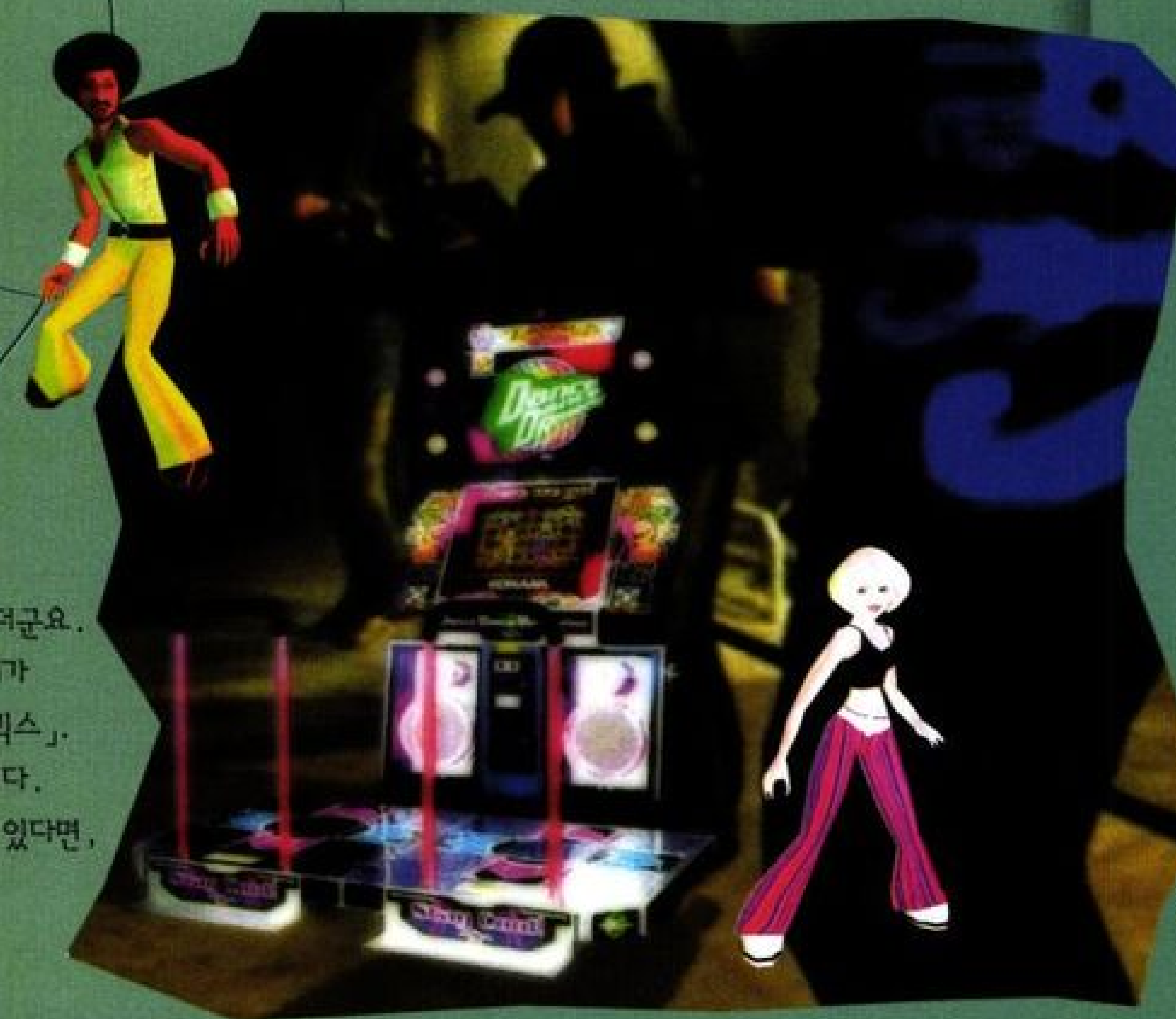


▲ 폭탄을 던지고 멋지게 숨는다



플레이중 파괴가 가능한 은폐물에 숨은 적들이나 특수 공격물체 등도 존재한다. 우선 최고의 대처법은 선제 공격이다. 물론 그것이 안 된다면 한발짝 물러섰다 다시 공격하는 것도 방법이라면 방법.

근성이면 감천이다



디디알 서드 믹스를 하러 갔습니다. 그러나 SSR이라는 괴물 모드가 존재하고 있더군요. 그래서 한번 해볼까? 라는 생각에 열심히 뛰었습니다. 그러나 어찌된 일인지 다리가 마구마구 꼬이더군요. 그래서 폭사를 하고 죽었습니다. 곡은 「파라노이아 리버스믹스」. 분명히 클리어하는 사람은 있더군요. 하지만 그들은 이미 사람이 아닐지도 모릅니다. 문득 오락실에서 디디알 서드 SSR 모드를 기분 나쁠 정도로 엄청 잘하는 사람이 있다면, 외계인인지 아닌지 한번 의심해보는 것도 나쁘지 않습니다.
자! 그럼 쓸데없는 소리는 그만하고 슬슬 시작하기로 합시다!

쿤타킨테 (K.T.K)

To. 떠돌이님께
처음뵙겠습니다. 저는 쿤타킨테라고 합니다. 일단 코너를 맡으심을 축하드립니다. 그럼 본론으로 들어가서 12월 중순이었습니다. 이 추운 겨울 어떤 한 사내는 DDR로 인해 폐인이 되었다는 전설이 있습니다. 아~ K 중학교 3학년을 위한 DDR대회. PS를 가지고 있다는 이유로 출전한 나. 집에서 육중한 몸으로 열심히 연습했습니다. 바로 그 대회가 다가오고, 학교에선 플스에 엄청나게 꾸겨진 대만산 비닐 패드. 사실 처음부터 무지 불안했습니다. 결국 제 차례가 왔고 저는 열심히 움직이며 화살표를 밟았습니다. 생각했던 그대로 음악이… 나오지 않더군요. 하지만 끝까지 최선을 다했습니다. 물론 뒤에서 야유와 비웃음이 있었지만 말이죠. 결국에는 탈락되었습니다. 저좀 위로해주세요.

아! 안녕하세요 킨타쿠…아니 쿤타킨테군! 오호~ 학교에서 소박하지만 장황한 DDR 대회가 열렸었나 보군요. 하지만 여건은 좋지 않았던 것 같네요. 오래된 플스와 낡아빠진 대만산 장판. 그렇습니다. DDR의 플스판에서 가장 치명적인 단점은 다름아닌 시디이기 때문에 노래가 튄다는 것입니다. 결국 오랫동안 고생해서 연습을 해도 무의하다는 것이죠. 하지만 쿤타킨테군은 정말 멋진 사나이군요. 노래가 멈춰도 끝까지 할 수 있는 그 무대포 정신! 그것입니다. 그것은 아무도 흉내내거나 할 수 없는 쿤타군만의 개성이자 특성일수도 있으니까요. 하지만 결과는 탈락이군요. 인생이란 그렇습니다. 한치 앞도 알 수 없죠. 하지만 희망이 있기 때문에 살 수 있는 것입니다. 억울하시다면 나중에 오락실에서 멋지게 갤러리들을 매료시키는 것입니다. 후후 그럼 멋지겠네요. 성공하면 저에게 다시 꼭 편지 보내주시기 바랍니다. 그렇다고 너무 무리하지는 말고요

이유미

당신이 사나이 울프를… 우엥~(사건 포착 : 2월호 130페이지 상당)
울프님은 가셨지만 '멋진 샷갓' 떠돌이님께서 아케이드 코너를 잘 이끌어 가시리라 믿습니다. 저는 동생이 사오는 POWER를 매달 보고있지만 아직 게이머로선 초보단계입니다. 모르는게 너무 많은데…. 동생이 거의 집에 있는 PS를 독차지 하고 있는 터라서… 우~그나저나 요즘은 大學 때문에 속 좀 타요. 예능(애니메이션이나 멀티미디어)쪽 비실기 전형으로 가려구요. 근데 미술학원에선 비실기 전형인데는 뻔하다는 식으로 겁주는데요. 차라리 실기 준비하면서 재수나 할까 고민중… 에~ 어쨌든, 울프님 군대 잘다녀오시길 빌구요. 떠돌이님은 아케이드 코너를 멋지게 빛내주세요. 그럼 이만!

하! 제가 부단히도 말씀드렸지 않습니까? 그것은 모두 전부 모조리 다아~ 사미형의 음모라니까요. 난 죄 없어요 정말. 아! 그러고보니 유미독자는 유민군의 누나? 뻘 되시는 군요. 편지를 받아보고 상당히 깜짝 놀랐습니다. 음. 게임이 아직 서투시다구요? 세상에서 그 무엇이든지 단번에 할 수 있고, 성공할 수 있는 사람은 천재 이외에는 드물다고 할 수 있습니다. 처음부터 차근차근 실력을 쌓아 나가세요. 그러면 어느새 자신도 모르게 성장해 있는 모습을 확인하실 수 있을 겁니다. 게임 관련된 책들도 많이 보시구요. 동생과 잘 타협하셔서 게임도 많이 즐겨보시구요. 아. 그리고 수능을 치르셨다구요? 참 수고가 많으셨습니다. 근데, 솔직히 재수는 별로 추천하지 않습니다만 그것은 유미독자께서 알아서 하시리라 믿어 의심치 않습니다. 후후! 좋은 결과 있기를 기원해 드리죠! 이유미 파이팅!! 자! 그리고 울프님은 군대에 잘 다녀오실 겁니다. 걱정하시지 않으셔두 되고 이 떠돌이가 아케이드 코너를 멋지게 이어갈 것을 진심으로 맹세하는 바입니다. 앞으로도 계속 좋은 사연 부탁드리죠~

Jun

Jun입니다. 아케이드 코너를 맡으신 걸 축하드립니다. 더불어 새해 복 많이 받으시고 새해에는 떠돌지 마시기를…. 요즘엔 PC방이고 오락실이고 갈 수가 없어서 뭐가 인기있는지도 모르겠군요. 와 … 근데 우연히 동네에 낡은 오락실에 들어가니 뿌연 담배연기 사이로 총두개가 나란히 걸린 「버추어 캅 2」가 보였습니다. 참 경제적이게도 100원이라서 당장해봤죠. 재미있더군요! 의외로. 그래서 지금이 3일째인데, 매일 가고 있습니다. 목표는 「비기너」클리어입니다. 축복을 빌어주시길…
PS. 코너명 이름하니 맘에 드는군요… 근성이면 감천이라… (뭐, 건버스터인가?)
PS2. 울프님은 현역입니까? 궁금하네요.

아! 네. 축하해주신걸 진심으로 감사드립니다. 그리고 더불어 새해 복도 배터지도록 받기로 해두지요. 그리고 새해에는 떠돌지 않을겁니다. 아마도 워낙 바쁜관계로…. 오. 건슈팅 게임의 양대 산맥중 하나인 버추어 캅2를 즐기고 계시다구요? 그것은 정말 명작이지요. 그런 의미에서 준군이 클리어 가능하도록 제가 몇가지 조언을 해드리도록 하겠습니다. 일단 가장 중요한 것은 타이밍입니다. 리로드 타이밍을 리듬에 맞추어 해주면 좀더 부드러운 진행이 가능하죠. 그리고 적들의 패턴을 암기해야 됩니다. 이것은 필수불가결한 공략법입니다. 외우지 않는다면 절대로 원코인 클리어가 되지 않습니다. 그리고 더욱 중요한 것은 인질을 쏘지 말라는 것입니다. 어디서 어떻게 튀어나올지를 확실히 암기해두어 자살행위를 미연에 방지하자는 것이죠. 후후 그렇게만 하신다면 아마 비기너쯤은 쉽게 클리어할 수 있지 않을까하는데요…. 역시 가능할 겁니다. 준군이 게임 감각만 가지고 있다면 말이죠. 그나저나 질문이 하나 있는데, 준군이 버추어 캅 2의 비기너를 클리어하기위해 제가 반드시 축복을 해드려야 하나요? 응원이나 뭐 다른 것은 안되나요? 쿨럭. 정 원하신다면 제가 축복을 해드리죠.

PS. 코너명인 「근성이면 감천이다」는 사나이 울프님의 명언 제1장중에 있는 문구입니다. 그분의 혼을 느낄 수 있습니다.

PS2. 울프님이 현역인지 아닌지는 아무도 알 수 없습니다. 그것은 극비사항이기 때문이죠.

이율

안녕하세요. 떠돌이님! 율곡 할아버지의 정신을 받들고 사는 이율이라고 합니다. 지금 무지 슬픕니다. 12월 31일 일곱시 십분에 파워를 사러 서점에 갔습니다. 근데 파워가 하나밖에 없는 겁니다. 휴— 다행이다 하고 파워를 든 순간…. 파워는 사람들이 만진 손자국, 곳곳에 본 자국은 꾸겨져 있고, 파워의 정 가운데 페이지는 아예 없어져 있었습니다. 책을 소중히 여기는 저는 이걸 살까? 말까? 하는 고민으로 책을 사지 못하고 있는 순간… 어떤 한 형이 게임 잡지 코너를 둘러보다가 하는 말 "아줌마 파워 없어요?". 그 주인 아줌마는 둘러보더니 "파워가 없네…". 곧 저를 본던 아주머니, "학생! 그거 살거야?" "예!? 이… 이거요? 에… 예!"결국 사고 말았습니다. 서점을 나오고 나서 전 멍하게 하늘만 쳐다봤습니다. 순식간이었습니다. 집에 와서 스탠드에서 파워를 보는데 더 선명하게 보였습니다. 꾸겨진 자국들과 손자국들…. 가슴이 아팠습니다. 그리고 다음날 다른 잡지를 사러 서점에 가니 파워가 5권이나 새로

습니다. 아! 도대체 인생이 뭔지… 요즘에는 파워만 보면 가슴이 쓰립니다. 그럼 이만 줄이겠습니다. 안녕히 계십시오.

아아… 가슴이 아프게도 파워를 꾸겨지고 더러워진 파워로 사셨군요. 정말 가슴이 아프겠네요. 아무리 게임파워가 좋다고해도 다음부터는 꾸겨지고 더러워진 파워는 구입하지 마시길 바랍니다. 아주 중요한 것입니다. 특히 제철방식에 문제가 있는 파워는 가운데 페이지가 잘 떨어져나가는 치명적일 수 있는 단점을 가지고 있습니다. 서점에서 전시품으로 내놓고 마구잡이로 굴러다니는 파워를 구입하면 그만큼 손해를 보게 되는 것이죠. 집에서 파워를 봐도 학교나 밖에서 파워를 봐도 가슴아프기는 마찬가지이거든요. 후후 다음부터는 항상 새책으로 구입하도록 하세요

옹성철

안나세요 떠돌이님…
바로 본론으로 들어가서 오늘 DDR 서드 믹스를 했습니다. 정말 멋지더군요. 특히 세컨드 믹스를 즐길 수도 있게 만들어 놓은 것이…. 으 그러나 서드의 최강의 난이도인 SSR모드로 파라노이아 리버스믹스에서 좌절 중이구요. 매닉 파라요? 그거 명암도 못 내밉니다. 훗 해보시면 알아요. 캐릭터 선택도 되고 커플 더블 VS 등이 되더라구요. 방법은 비밀. 너무 쉽기 때문에 비밀 임당! 다이너마이트 레이브도 정말 어렵구요. 템포 빠른 버터플라이는 목소리가 아주 이쁘죠. 그럼 안녕히 이만.

오호. 디디알 서드 믹스를 이제 즐기시는군요. 저도 작년에 취재차 갔던 어뮤즈월드에서 상당히 많이 플레이를 해봤습니다. 정말 잘 만들기도 잘 만들었지만 SSR모드는 정말 사악하기 그지없다는 생각이 들었습니다. 하하. 물론 하는 방법은 알고 있죠. 아마 지금쯤이면 모르는 사람이 없을 듯 하네요. 하지만 방법을 알려주시려고 이렇게까지 펜을 들어주신 점에 대해서 진심으로 감사를 드립니다. 그나저나 성철군은 매닉파라를 몇 등급으로 클리어하시나요? B정도나 C이하의 실력으로 매닉 파라를 클리어하신다면 절대로 파라오이아 리버스믹스를 클리어할 수 없습니다. 이것은 어려운 것뿐만 아니라 사악하거든요. 미스가 하나만 나와도 게이지가 4개에서 5개씩 팍악 떨어지는데… 물론 오락실마다의 차이는 있겠지만 말이죠. 대부분이 난이도를 어렵게 해놓습니다. 주변에 DDR을 잘하는 사람이 많아서 파라노이아 리버스믹스를 클리어하는 사람을 봤는데, 정말 이것을 클리어한 것인가? 라는 반문이 나올정도로 굉장하더군요. 발은 보이지않으며 화면의 화살표는 끊임없이 황당하고 숨가쁘게 올라오는데, 아마 제가 클리어하려면 근성을 있는 것, 없는 것 죄다 짜내야지만 가능할 것같습니다. 후후(에잇 자랑이 아니잖아!) 그리고 커플, 더블, VS 모드를 쓰는 방법은 누구나 다 알고있는 것 아닌가요? 모르는 사람이 오히려 더 이상할 것 같아 보이는데…. 자 모두 열심히 노력해서 데드 엔드나 아프로노바 그리고 파라노이아 리버스믹스까지 클리어해보도록 하자구요. 아 이거 할 수 있을지 벌써부터 걱정이 되긴 하지만 그래도 근성이면 감천이라고 언젠간 좋은 결과가 있겠지요. 훗 그럼 그날을 기약하면서…

원권석

떠돌이십니까?
대구에 사는 원권석입니다. 아케이드 담당자이신 울프님이 떠나셨다고해서 글을 올립니다. 아케이드 게임에 대해서는 한맺힌 것이 많아서 못쓰겠네요. PS 담당자 시절의 울프님은 알텝지만 군대에 잘 다녀오시라고 이렇게 시를 한 수 읊습니다.

남기고서 떠나는 헤어짐입니다.
간직하고 돌아서는 출발입니다.
당신을 추억하며 어느 시간속에서도
우리의 유일했던 사랑을 기억할 것입니다.

절 기억해주시고 울프님 군대 잘 다녀오십시오!
END 가 아닌 AND 라고 생각하시기 바랍니다.

오호~ 사나이 형님을 추종하는 추종 독자시군요. 님의 인기는 정말 대단한 것같습니다. 하지만 남자라면 누구나 가봐야할 곳인 군대에 가시는 것입니다. 너무 서운해 하실 필요는 없습니다. 사나이 형님이라면 사나이이기 때문에 멋진 모습으로 레벨업해서 돌아오실 겁니다. 자 그럼 그때를 기다리기로 하죠. 다음부터는 좌절하지 마시고 좋은 아케이드 관련 사연 기다리겠습니다.

남자라면 좌절은 없고 근성이면 감천이다!!!!

파워 진품명품

이번 달부터 파워에서는 애독자 여러분들이 소장하고 계시는 진품명품을 공개 경매를 통해 상품을 원하는 사람에게는 레어 아이템을, 금액으로 환원을 원하는 사람에게는 풍족한 만족을 드릴 수 있도록 노력하겠습니다. 이번호가 이 코너의 처음이니만큼 게임파워 편집부에서 상품을 올려 봤습니다. 경매 신청 많이 부탁드립니다.

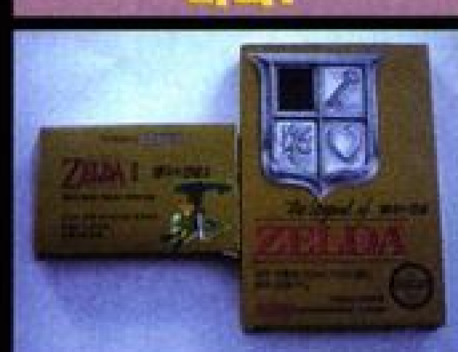
참여방법

우선 자신이 원하는 경매품의 이름과 원하는 가격을 적어 담당자에게로 보내주십시오. 되도록 상품은 사진과 함께 보내주시기 바라며 진품명품에 걸맞는 상품을 우선적으로 채택해 드리도록 하겠습니다. 물론 연락처가 불분명한 물건을 절대 실어드리지 않습니다. 독자님들의 진품명품을 실어드려 그것을 구입하고자 하는 다른 독자분들과 쉽고 편하게 연락 가능하도록 최선을 다하겠습니다. 그리고 독자여러분들이 보내주신 진품명품들의 경매 방식은 구입을 원하는 독자들과 직접 연락 할 수 있도록 하는 방향으로 진행하고자 합니다.
자 그럼 이번 달의 명품을 보기로 할까요?

이번달의 진품명품

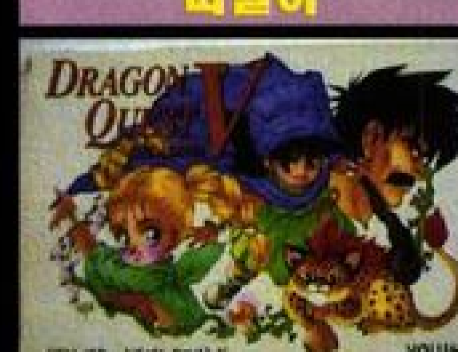
이번달에는 코너 신설 특집으로 편집진의 기자님들의 진품들을 경매에 붙히기로 했습니다.
자! 모두 서두르십시오. 그렇지않으면 절대 이런 엄청난 레어 아이템을 구하실 수 없을 것입니다.

머더F



젤다의 전설 - 현대 컴보이 골드팩, 젤다의 전설 패밀리용 팩

떠돌이



드래곤 퀘스트 5 드라마 시디

사미



비트매니아 2nd MIX 정품 시디

먼지 속에 묻힌 우리들의 게임을 찾아서!!

파헤치고, 찾아내어, 즐겨보자

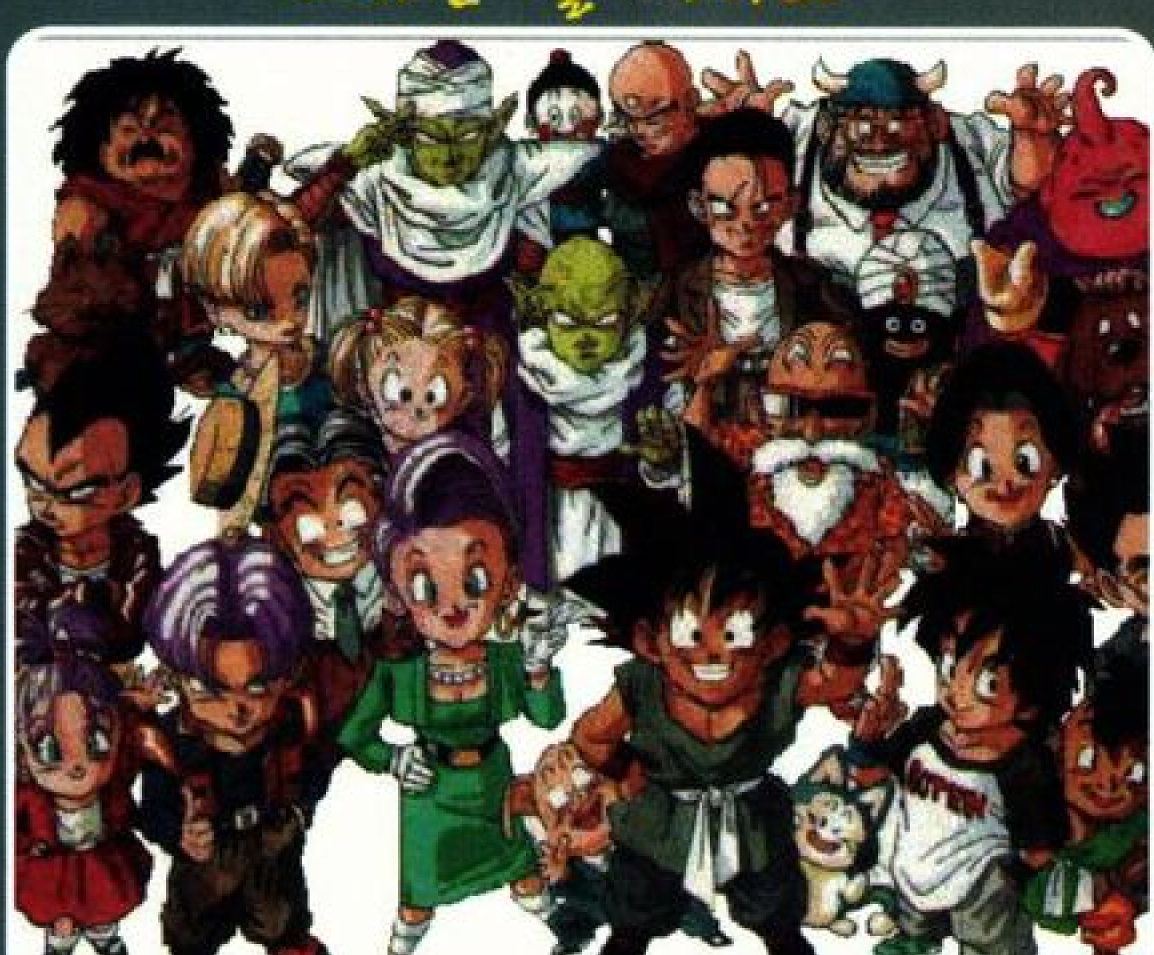


시리즈 도굴 2달째. 담당자도 갈피를 잡기 힘듭니다. 물론 이 코너에서 시리즈를 도굴하지 말란 법은 없습니다. 오히려 좋은 점도 많구요. 근데 말입니다. 독자님께서 시리즈 물의 도굴을 의뢰하리라고는 상상도 못했습니다. 물론 도굴은 합니다. 그런데 뭔가 이상한 느낌이 듭니다. 시리즈 도굴은 그 특성상 한 소프트, 한 소프트 자세한 소개가 힘들거든요? 앞으로 시리즈 도굴만 하게 되는 것은 아닌지 의심스럽습니다.

<헷갈리는 담당자 防塵>

이 달의 도굴 소프트

드래곤 볼 시리즈



기종: FC, SFC
장르: RPG, 액션
제작사: 반다이
발매일: 생략
발매가: 생략

파·찾·즐

[제보자] K.T.K: 서울시 강남구 일월1동 633-1호 지층 101호

제가 추천하는 파·찾·즐은 바로 드래곤 볼 시리즈입니다. FC에서 55까지(맞나?) 저는 드래곤 볼 시리즈가 여태껏 한 게임 중 그래도 할 만하다는 느낌을 많이 받았습니다. 만화로 총 42권까지 나온 이 드래곤 볼을 만화 스토리와 똑같이 즐기며 예전에 드래곤 볼 붐이 한창일 때는 모든 이들이 한 번씩 해보았지만 요즘 여러 게임에 묻혀 그 모습이 사라져 갑니다. 더 이상 이어지는 시리즈도 없고 피규어에 카드, 비디오, 애니, 만화, 다양하게 나와 밥벌이가 되준 이 시리즈 게임을 저는 추천하고 싶습니다. 얼마 전 FC를 사서 드래곤 볼 시리즈를 하니 재미있더군요. 3D로 제작되기도 했지만 2D로도 유명한 이 드래곤 볼. 요즘 보이진 않지만 꽤 골수팬을 가진 이 드래곤 볼을 플레이하며 손오공의 세계에 빠지시지 않겠습니까?

담당자를 상당히 망설이게 한 편지였습니다. 드래곤 볼 시리즈는 많은 사람들이 알다시피 굉장히 유명한 시리즈이기 때문이죠. 굳이 이 게임을 도굴할 필요가 있을까…라고 여러 번 생각했지만 필자 나름대로의 조사 결과 『유명하다고는 해도 발매된 기간이 상당히 오래되었기 때문에 도굴의 필요성이 있다』고 판단 결국 도굴을 결정했습니다. 하지만 앞으로는 웬만하면 유명한 타이틀의 도굴은 가급적 자제해 주시기 바랍니다(사실 그렇게 잘려나가는 편지들도… 있습니다). 이 자리를 빌어 파·찾·즐에 편지를 보냈는데도 실리지 않으신 분들께 사과의 말씀을 드립니다. 어쨌든 제보 감사드리며 주로 드래곤 볼 Z 시리즈를 토대로 도굴을 해 나가도록 하겠습니다.

시작에 있어…



설명이 필요 없는 인기 만화, 드래곤 볼. 물론 지금은 역사의 저편으로 사라진 퇴물 취급을 받고 있기는 하지만 독자들 중에도 한 번쯤 드래곤 볼 시리즈에 빠져 보지 않았던 사람은 없을 것이다. 그 인기는 OVA에 이어 게임까지 영역을 넓히며 RPG의 형식을 빌려 패밀리 컴퓨터, 즉 패밀리로 등장하였다. 그 순서를 대충 매겨 보면 손오공의 등장에서(드래곤 볼 시작) 피콜로와의 싸움까지를 그린 「드래곤 볼」, 라디츠의 습격에서 베지터와의 결전까지를 플레이할 수 있는 「드래곤 볼 Z」, 나메크 성의 드래곤 볼을 찾아 우주로 가는 Z전사들에서부터 프리저와의(후리자 라고 아는 사람들이 더 많겠지만 어디까지나 해석 발음상의 문제이다) 싸움을 무대로 하는 「드래곤 볼 Z 2」(이 스토리는 슈퍼 패미콤으로 발매된 초사이어인 전설에서도 쓰인다), 과거에서 온 트랭크스와 손오공의 귀환, OVA에서만 등장했던 쿨러(역시 쿠우라 라고 알고 있는 사람들이 많겠지…)와의 싸움(메탈 쿨러까지의 이야기는 나오지 않는다), 그리고 셀과의 전투를 다룬 「드래곤 볼 Z 3」 까지이다. 그 후로는 SFC, MD의 상위 기종으로 「초무투전」이나 「무용 열전」 등등의 대전 격투 게임이 장르의 주류를 이루었고 만화의 연재도 끝나고 인기도 시들해질 즈음 오공의 생애를 총 망라한 SFC용의 「드래곤 볼 초오공전」이 상·하편에 걸쳐 발매되었다. 그리고 PS, SS용으로 발매된 「위대한 손오공 전설」로 대강의 드래곤 볼 게임 시리즈는 막을 내리게 된다. 사실 게임들도 원작의 인기에 힘입어 많은 인기를 누렸으며 그 인기의 정도는 일본 국내보다는 우리 나라에서 훨씬 더했다. 그렇기에 우리 나라의 게이머들의 머리 속에는 드래곤 볼의 기억들이 아련하게나마 자리잡고 있을 것이다. 물론 도굴 리스트에 오른 게임들이 다는 아니다. 「드래곤 볼 외전 사이어인 전멸 계획」이라던가 「드래곤 볼 GB」 등등…. 하지만 지금 다시 찾아보려니 그 많던 게임들이 다 어디로 갔는지 구경하기도 힘들었다. 따라서 부득이 여기에 소개한 게임만을 다루는 것에 대해 양해를 구하는 바이다.

[드래곤 볼 Z 1, 2, 3]

전투와 이동을 카드로 해결해 나가는 재미있는 타입의 RPG 게임. 시리즈가 갈수록 전투 속도가 빨라지고 플레이 타임이 짧아지는 요상한 특색이 있다(특히 시리즈 마지막 작품인 Z 3의 경우에는 8시간 정도면 넉넉히 엔딩을 볼 수 있는 짧은 게임이었다). 전투 화면에서 버튼을 누르면 공격을 튕긴다, 회피가 된다, 위력이 강해진다 등등의 여러 가지 낭설이 있었지만 정식으로 확인된 것은 드래곤 볼 Z 3의 전투에서 상대의 공격에 타이밍을 맞추어 버튼을 누르면 회피 확률이 상승된다고 하는 의심되는 법칙 뿐, 나머지는 전부 가짜로 확인되었다. 팩을 구하기는 의외로 쉽지만 에뮬레이터를 이용하는 쪽이 나을지도….



▲ 가장 완성도가 높다고 하는 Z2의 타이틀 화면



▲ 게임 화면의 기본적인 느낌. 보드 게임과 유사한 진행이다

[드래곤 볼 Z 바코드 배틀]



▲ 약간은 조잡한 구성

황당한 주변기기가 많이 존재했던 패밀리. 바코드 카드를 인식하는 바코드 배틀러도 존재했는데 그 대응 소프트 영광의 1호. 드래곤 볼 Z 3 의 그래픽을 이용한 액션 게임으로 게임을 사면 들어있는 바코드 카드와 일본 내에서 별도로 판매했던 카드의 바코드를 읽혀서 캐릭터의 스테이터스를 바꿀 수가 있었다. 하지만 원조 바코드 배틀러와는 달리 실제 상품의 바코드를 읽히는 것은 불가능했다.



▲ 게임 화면이라고 예외는 아니다

[드래곤 볼 Z –초사이어인 전설–]

SFC로 등장한 드래곤 볼 시리즈 첫 번째 작품. 반다이에서 내놓은 슈퍼 패미콤 작품 중에서는 초창기 멤버에 해당한다. 패밀리에서의 게임성을 해치지 않은 한도 내에서 보이지 않는 많은 시도를 해내어 지금도 SFC 소장 가치 순위에 오르고 있는 명작.


▲ 패밀리에 비하여 장족의 발전

▶ 전투는 거의 같다

[드래곤 볼 Z 초무투전 1, 2, 3, 드래곤 볼 Z 무용열전]



▲ 2의 타이틀 화면



▲ 게임 화면은 대대로 비슷한 수준이다

특이한 배틀 스크린 시스템으로 원거리에서의 배틀도 무리 없이 표현한 역시 독특한 작품. 이건 뭐 너무 유명해서 설명이 과연 필요할까? 음성이 출력되는 드래곤 볼 시리즈였기 때문에 많은 드래곤 볼 팬들로부터 열광적인 지지도를 얻었던 게임이다. 원거리에서의 필살기(가메하메파)들이 강력했으나 격투전도 상당히 심오한 게임성을 가지고 있었던 반가네 게임치고는 상당한 수작. 초무투전 2에서는 OVA에서만 등장했던 眞초사이어인 브로리의 이야기가 등장하였고 초무투전 3는 만화 당시에도 상당한 반감을 불러 일으켰던 「마인 부우」 일당들(즉 부우와 데브라, 계왕신)까지 등장시켰던 작품으로 초무투전 시리즈 중, 게임성은 가장 떨어진다고 평가된다.

무용열전은 초무투전의 메가드라이브 버전. 이 게임에서는 슈퍼 패미콤 판에서는 등장하지 않았던 크리링이나 인조인간 18호도 사용이 가능했기 때문에 드래곤 볼 팬들에게는 더없이 소장 가치가 있었기는 했지만… 메가드라이브로는 너무나 듣기 짜증나는 음성 덕분에 게임의 의욕을 꺾어 버리는 소프트이기도 했다. 초무투전과 동일한 게임 시스템을 가지고 하지만 약간 어색한 그래픽과 음성으로 인하여 전체적으로 떨어져 보인다. 배틀에 속도감이 있다는 것은 메가드라이브 소프트만이 가질 수 있는 장점.

[드래곤 볼 Z 하이퍼 디멘전]

SFC 말기(??)에 등장했던 역시나 대전 게임. 하지만 이번에는 한 화면 내에서만 배틀이 이루어지는 스트리트 파이터 시리즈 스타일의 게임으로 바뀌었다. 초무투전의 시스템으로는 더 이상의 발전은 힘들다는 판단이 섰던 것인가? …라고는 했지만 다른 격투 게임과의 특별한 차이점은 찾아보기 힘들다. 그래픽은 SFC로서는 상당한 수준.



▲ 언뜻 보면 별 차이 없지만



▲ 그래픽의 차이는 상당하다

[드래곤 볼 초오공전]



▲ 말기 작품이니 만큼 그래픽은…



▲ 어드벤처 모드에서는 4인이 경쟁하는 방식인 것이 재미있다

난해한 게임 시스템으로 인하여 재미있는 작품임에도 불구하고 많은 주목을 받지 못했던 아쉬운 작품. SFC로 상, 하편이 발매되었으며 상편은 지금이라도 쉽게 구할 수 있지만 하편은 찾아보기 힘들다(역시 에뮬레이터를 이용하는 것이…). 주인공 손오공의 생애를 어드벤처 스타일로 거슬러 가는 형식의 게임으로 PS로 등장했다면 데이터 컨버트가 가능했을지도 모른다는 생각이 드는 작품이다. 일본어를 모르는 유저들에게는 국내에 정식으로 나와있는 공략본은 없다는 것이 플레이 저해 제 1 순위.

[드래곤 볼 Z – 위대한 손오공 전설]



드래곤 볼 종말기의 작품. 이 이후로 드래곤 볼 시리즈는 게임으로 찾을 수 없었다. 다른 격투 게임으로는 「드래곤 볼 파이널 바우트」가 있으며 PS, SS 양대 기종으로 발매되었다. 또 다시 스타일은 대전 격투. 캐릭터들이 2D이기는 하지만 처리되어 있지만 굉장한 위화감을 불러일으키고 있기 때문에 플레이가 거슬린다. 하지만 다수 대 다수의 배틀이 가능하다는 장점을 지니고 있어서 다인 플레이 지향 플레이어들에게는 나름대로의 지지를 받기도 했다. 그나마 도굴 소프트 중에서는 구하기 가장 쉬운 소프트이다. 대전 방식은 초무투전으로 회귀.

지금 한 번쯤 해보는 것이?

요즘 전국적으로 게임 불감증이라는 병마에 시달리시는 분들이 많은 것 같다. 이번 드래곤 볼 시리즈에 대한 도굴에 착수하면서 한 가지 떠오른 것이 이 단어이다. 집에 이 소프트들이 있으신 불감증 환자 여러분, 지금 한 번 꺼내 보시는 것이 어떨지? 어차피 다 아는 게임, 공략집 필요없겠다. 기술들이야 머리보다 몸이 먼저 기억 할테고, 떨어지는 그래픽 보면서 그땐 그랬지라는 향수에 젖으며… 게임에 대한 혼을 다시 불 붙여 보는 계기로 쓰심은 어떠신지?



손님! 주문 받아요!

파 · 찾 · 즐은 독자 여러분들의 참여를 환영하는 코너입니다. 자신은 재미있게 즐겼지만 많은 사람들이 알지 못하는 게임을 투고하여 주십시오. 그러면 그 달의 파 · 찾 · 즐은 독자 여러분의 게임으로 꾸며집니다. 거듭 당부 드리지만 상당한 사람들이 이미 알고 있는 유명한 타이틀의 도굴은 자제하여 주시기 바랍니다. 오래된 게임이건 신작이건, 재미있는 게임은 시대가 지나도 재미있는 법입니다

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
(주)제우미디어 월간 게임 파워 편집부
"파 · 찾 · 즐" 담당자 앞

'사카모토 마아야'에 대해 아십니까?

[정재환 객원기자]

생년월일1980년 3월 31일, 156Cm, 3사이즈 미정. 이름 坂本真綾. 풀어쓰면 さかもと まあや가 된다. 대부분의 사람들이 이름을 그냥 사카모토 마야라고 읽는데… 여기서 '야'는 마의 장음이 아닌 真(마)와 綾(아야)를 함께 쓴 것이기 때문에 마아야라고 읽는 것이 맞다. 이름에 대해서는 이 정도로 넘어가고 그녀의 활동 경력에 대해 알아보면 처음 데뷔한 것은 1889년 일본 나이로 9살 때이고, 1996년 「천공의 에스카플로네」의 히로인 칸자키 히토미역을 담당하게 되고, 칸노 요코가 작곡한 주제곡 약속은 필요 없어(約束はいらない)를 부르기 시작하며 가수로서 그리고 성우로서 본격적으로 빛을 보기 시작한다. 그 후 「에스카플로네」의 오프닝 싱글을 발매하며 가수로서의 자신을 만들어 가게 된다(카드캡터 사쿠라 3기의 오프닝곡 플라티나도 칸노 요코 작곡에 사카모토 마아야가 부른 것이다). 1997년 4월 23일에는 작곡과 프로듀서를 모두 칸노 요코가 담당한 그녀의 퍼스트 앨범 「Grapefruit」를 발표하여 가수로서 많은 인기를 얻는다. 그렇게 가수로서 그리고 성우로서도 인기를 받으며 활동을 해오던 마아야는 1998년 12월 19일 그녀의 세컨드 앨범 「DIVE」를 발매하고, 얼마 전인 99년 12월 16일 그녀는 싱글 콜렉션+ 앨범인 「Hotchpotch」를 발표했다. 지금까지 수많은 싱글과 앨범을 발매하며 가수와 인기 성우로서 활동해온 마아야. 그녀가 성공할 수 있었던 것은 칸노 요코가 함께 있어 가능했다고 하는 사람도 있는데… 그녀는 현재 성우로서도 가수로서도 충분히 자신의 역할을 완수하고 있다. 단지 칸노 요코는 숨겨져 있던 그녀의 재능을 깨워준 것에 지나지 않는다(칸노 요코가 만든다고 다 뜨는 것은 아니다! 기본적인 자질이 있어야지). 그런데 칸노 요코가 여자라는 사실은 알고 계시는지….

주요 싱글 리스트

발매일	작품	수록곡
96년 4월 24일	천공의 에스카 플로네 OP테마	약속은 필요 없어, 친구
99년 10월 21일	카드캡터 사쿠라 OP 테마	플라티나,

주요 앨범 리스트

앨범	발매일	앨범명
1st 앨범	97년 4월 23일	Grapefruit
2nd 앨범	98년 12월 19일	DIVE
Whoops!! 1st 앨범	99년 7월 16일	P
싱글 콜렉션+	99년 12월 16일	Hotchpotch

출연 작품 리스트 중 일부

작품	캐릭터
천공의 에스카플로네	칸자키 히토미
댄싱 블레이드 찬방지축 도전사 2-Tears of Eden-	스즈나
카우보이 비밥	스텔라(8화)
아젤 편저 드리군 RPG	아젤
북으로	티나

이번 달에는 최근 가장 많은 주목을 받고 있고, 가장 많은 문의가 오고 있는 사카모토 마아야에 대해 알아보았습니다. 어떻습니까? 조금이라도 도움이 되셨습니까? 애니메이션과는 분명 관련이 없지 않은 '사카모토 마아야'. 그냥 알아두면 나중에 도움이 되지 않을까 해서 실어보았습니다. 다음 달은 누구에 대해 알고 싶으십니까?



메이린 부활! 근데 리카는!?

극장판 카드캡터 사쿠라



원작 CLAMP, 이름만 들어도 고개를 끄덕일 정도의 초호화 성우진, 애니메이션 코베상 작품상 수상 등…. 이제는 새삼스레 설명하지 않아도 누구나 알고 있는 「카드캡터 사쿠라」. 작년 여름 공개된 극장판은 개봉 첫 주 「포켓 몬스터」를 누르고 일본 박스 오피스 4위를 차지할 정도로 인기를 모았다.

■ 제작사	매드하우스
■ 장르	학원물



◀ 사오란의 집에 머물 때 입었던 잠옷

극장판 스토리

추첨에서 우연히 특상이 당첨되어 홍콩으로 여행을 가게된 사쿠라, 토모요, 유키토, 토우야. 하지만, 즐거워야 할 여행이지만 홍콩의 이상한 기운이 사쿠라를 불안하게 만든다. 홍콩에 와서도 계속되는 이상한 꿈. 그리고 꿈속에 등장하는 마도사. 사쿠라는 자신이 홍콩으로 오게 된 것이 우연이 아니라는 것을 알게 되고…



▲ 극장판에 등장한 리 메이린, 인기 캐릭터의 부활이다!



▲ 비행기는 신발을 벗고 타는거라고 사쿠라에게 말하는 토우야



▲ 사쿠라가 좋아하는 유키토



▲ 아직까지는 즐거운 홍콩 여행



▲ 사쿠라는 무언가 이상한 기운을 느끼고…



▲ 애로의 정령, 사쿠라가 처음부터 고전하는 상대



▲ 클라이맥스! 그 결과는…!?



▲ 꿈속에서 보던 곳과 같은 풍경에 사쿠라는 불안감을 느끼게 된다



▲ 하지만 계속되는 즐거운 홍콩 여행



▲ 케로도 무언가 느낀 듯



▲ 리 레란은 사쿠라에게 몸을 조심하라는 조언을 해준다

사쿠라가 있어 즐거운 세계

TV판이 그 정도로 인기를 끌었으니 극장판이 등장하는 것은 어쩌면 당연하다고 할 수 있다. 우선 그 뛰어난 영상미에 감동하게 되고, 사쿠라 본연의 재미를 유지하면서 방대해진 스케일에 놀라게 된다. 게다가 테마곡인 '머나먼 이 거리에서' 는 칸노 요코 작곡, 사카모토 마야(성우로는 에스카플로네의 히토미로 유명)가 불러 화제를 모았다. 아직도 사쿠라를 미소녀 애니메이션이라 생각하시는 분. TV판을 10편만 제대로 본 후 극장판을 보시기 바랍니다. 아마 사쿠라에 대한 이미지가 바뀌게 될 겁니다.



리 레란

샤오란의 어머니. 사쿠라에게 많은 조언을 해준다. 담당성우는 여신 전문 성우 이노우에 키쿠코



그외 샤오란의 누님들

샤오란의 가족들…. 하지만 사쿠라의 어머니인 리 레란을 제외하면 이렇다할 비중은 가지고 있지 않다. 담당성우들은 쓸만한데 스기와라 사치코(니지는 사키), 야마구치 유리코(에바의 리츠코) 등… 문제는 비중이 너무 적다는 게…





키노모토 토우야

사쿠라의 오빠! 겉으로 내색은 하지 않지만 사쿠라를 언제나 걱정해준다. 담당 성우는 기동무투전 G건담에서 도몬캇슈를 연기한 세키 토모카즈

키노모토 사쿠라

더 이상 설명할 여지가 없는 카드캡터 사쿠라의 히로인. 1년 이상 호시노 루리와 함께 인기 캐릭터 1위 경쟁을 계속하고 있다. 담당성우는 DOA에서 카스미를 연기한 탄게 사쿠라





다이도우지 토모요

사쿠라의 친구. 언제나 사쿠라를 찍기 위해 캠코더를 가지고 다닌다. 담당성우는 게이트 키퍼즈에서 프란시누를 연기한 이와오 준코

츠키시로 유키토

사쿠라가 좋아하는 토우야의 친구. 이번에 사쿠라와 함께 홍콩으로 가게 된다. 담당성우는 에반게리온에서 신지를 연기한 오가타 메구미



리 샤오란

사쿠라의 동급생으로 크로우 카드와 연관이 깊다. 극장판에서는 사쿠라를 돕기 위해 활약한다. 담당성우는 사이킥 포스2012에서 패티를 연기한 쿠마이 모토코

리 메이린

TV판에서는 크로우 카드 중반부에서 종반부까지만 등장했지만 극장판에서 부활한 인기 캐릭터. 방학을 이용 홍콩으로 귀향했지만 우연히 사쿠라 일행과 만나게 된다. 담당성우는 웨딩피치에서 유리를 연기한 노가미 유카나



마도사

사쿠라의 꿈속에 그 모습을 드러내며, 사쿠라를 홍콩으로 불러들이지만… 그 이유는? 담당성우는 더 이상 말이 필요없는 하야시바라 메구미

Animation



HMX-12 보강판(?)

강철천사 쿠루미

1999년 10월 5일 WOWOW 방송을 시작한 이래 대호평을 받으며 방송되고 있는 또 하나의 세기말 애니메이션「강철천사 쿠루미」. 히로인인 쿠루미가 미소녀, 메이드, 안드로이드의 3요소를 갖추고 있다는 이유만으로 내용과는 상관없이 묘한 인기를 끌고 있는 작품이기도 하다.



■ 제작사	포니캐니언
■ 장르	코믹 액션



카구라 나카히토
음양사 집안에서 태어났지만 주술력은 가지고 있지 않다(아직까지는~). 별달리 내세울 것도 없고, 카리스마도 없는 평범한 소년으로 우연찮게 쿠루미를 기동시키며 그녀의 주인님이 되지만 언제나 쿠루미에게 보호받기만 한다. 담당성우는 예상 밖으로 댄싱 블레이드에서 모모이를 연기한 쿠와시마 호코



쿠루미
계량형 엔젤하트(강철천사의 심장부)를 탑재한 강철천사. 나카히토를 주인님이라 부르며 따르고, 다른 사람의 명령에는 일체 복종하지 않는다. 담당성우는 그와 그녀의 사정에서 유키노를 연기한 에노모토 아츠코



사키
쿠루미와 싸우기 위해 만들어진 강철천사. 하지만~. 담당성우는 유구환상곡2nd Album PS판 오프닝곡 영원한 친구를 부른 다나카 리에(대표작이 사키다)



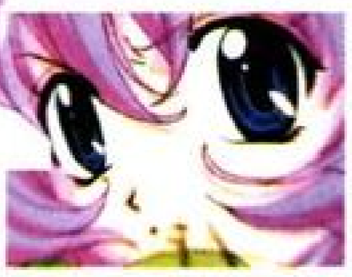
카링카
아야노코지 박사의 설계도를 기본으로 만들어진 아카데미의 강철천사. 나카히토의 키스가 쿠루미를 강하게 만든 것이라 생각하고 나카히토를 노린다? 담당성우는 D4 프린세스에서 토리즈를 연기한 쿠라미 마사요

TV판 1~3화 스토리 요약

때는 다이쇼(大正)시대. 군부에 속해 있던 아야노코지 박사는 강철천사라 불리는 로봇 쿠루미를 만들게 된다. 그리고 어느날 우연히 그곳을 지나가던 주인공 나카히토에 의해 쿠루미는 기동하게 되고…. 나카히토를 주인님이라 생각하는 쿠루미. 한편 강력한 위력을 가진 강철천사가 군사목적으로 사용되는 것을 걱정한 아야노코지 박사는 군부에서 탈퇴 나카히토가 있는 곳으로 피신해 오게 된다. 그 때 아야노코지 박사의 조수였던 아마기 박사에 의해 강철천사 2호기인 사키가 완성되고, 아마기 박사는 도망간 아야노코지 박사를 쫓는다. 여기에 정체불명의 조직인 아카데미에 의해 아야노코지 박사의 설계도를 기본으로 만들어진 강철천사 3호기 카링카까지 등장하게 되는데….



▲ 오프닝부터 압권!



▲ 주인님에게 손대면



▲ 이렇게 되요…



▲ 쿠루미를 각성시키기 전까지는 그저 지나가던 행인 1에 불과하던 나카히토



▲ 나카히토의 키스로 각성한 쿠루미



▲ 주인님을 괴롭히면 안돼요!



▲ 주인님 괜찮으세요?



▲ 열이 있나?

▲ 느닷없이 주인님이라고!?



▲ 밖에 나가자고 조르는 쿠루미



▲ 자신이 만든 쿠루미에게 아저씨란 말을 듣고 충격을…





▲ 아마기 박사는 군부에서 탈퇴한 아야노코지 박사를 뒤쫓고 있다



▲ 다른 사람이 눈치채지 못하도록 변장을

새 천년이 탄생시킨 차세대 히로인

「강철천사 쿠루미」를 보는 이유는 하나! 쿠루미가 등장하기 때문이다. 복잡하게 생각할 필요도 없고 굳이 1화부터 볼 필요도 없다. 그저 보는 것 자체가 즐거운 작품으로, HMX-12 멀티 이후 메이드 로봇 열풍을 가져온 쿠루미. 게다가 캐릭터 디자인은「To Heart」에서 캐릭터 디자인을 담당하였던 치바 유리코. 우연이라고 생각하십니까…?

2000년 특집 거짓말

고전 애니메이션을 보면 대부분 10여 년 후(2000년 전후)를 배경으로 여러 가지 이야기를 그리게 된다. 최근에야 그냥 시대 배경을 잡지 않거나 근 미래 쯤으로 잡으면 된다고 하지만 그 당시에는 리얼리티를 강조하기 위해서였는지 아니면 그 당시 제작진들이 순진해서 그랬는지는 몰라도 친절하게 서기 199×이라고 강조해 주었다. 하지만 세월이 흘러 당시에 그들이 주장하던 미래가 왔다. 바로 우리가 살고 있는 이 저주받은 세상이!

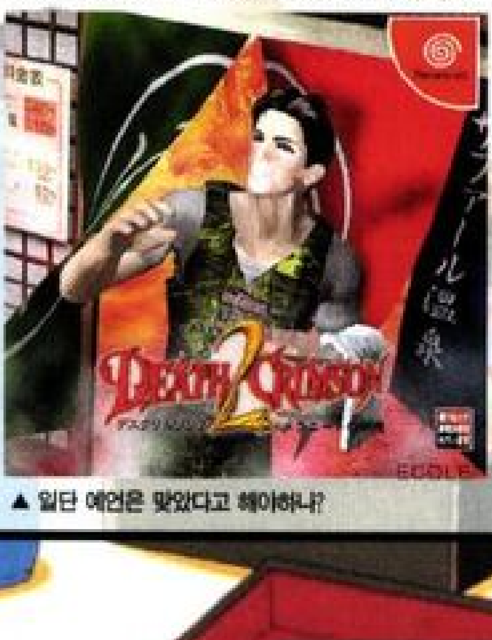
글: 프리티 사미, 防塵

이 글은 어디까지나 흥미기획입니다. 흥분하지 마세요.

* 파리 영화제의 거짓말과는 아무런 관계가 없습니다.

◆ 2000년이긴 한데…

아직도 하늘엔 조각 구름 떠있고 강물엔 유람선이 떠있다. 2000년이 되면 은하철도 4호선을 볼 수 있을 거라 믿어왔던 소년들은 지금 이 시대의 중년이 되어 지하철 4호선을 애용하고 있다. 막상 2000년이 되었지만 바뀐 것이라고는 애니메이션의 매체가 LD에서 DVD로, 게임의 매체가 CD에서 GD로(이건 좀 설득력 없나…) 그리고 DVD로 바뀌려 한다는 것이다. 이 게 다 누구의 탓인가…? 노스트라다무스는 1999년이 되면 무언가 일어날 거라 예언을 했다. 통신가 대부분의 사람들은 노스트라짱 힘내! 라고 하며 묘한 기대를 품었지만 결국은 「데스크림존 2」 만이 그의 체면을 지켜준 채 사라져 갔다. 이제는 진실을 밝힐 때가 왔다. 지금 꿈을 키우는 소년 · 소녀들에게 이런 악몽을 다시 되풀이 시킬 수는 없는 것이다.



▲ 일단 예언은 맞았다고 해야하나?

◆우리 시대의 뻥쟁이는 노스트라 군이 아니었다!

「세 번째」라는 영화(넘버 3였나? 그런 건 별로 안 중요하다)를 보면 영화 끝에 노스트라다무스가 거짓말쟁이라는 이야기가 나오는데 사실 그건 아니다. 예언이라는게 다 그런거 아닌가? 아무리 노스트라 군이 걸프전도 예언했다 하지만 모든 예언이 다 맞을 수는 없는 거다. 그리고 노스트라 군이 예언자로 알려진 탓에 그냥 해본 말을 예언으로 몰아 붙였을 수도 있다. 그 보다 더 심한 인간들이 이 아래에 등장할 가증스러운 인물들이다. 이 만화들 중에 방영시작 때마다 「이 작품은 픽션이며 작품에 등장하는 모든 인물, 단체, 지명은 실제와는 아무런 관련이 없습니다」라고 올리는 애니가 있는가(防塵-있는데…)? 있다고 치더라도 안 올리는 애니도 있지 않은가! 어쨌든 당신들도 공감할 우리 시대의 공인 공갈단을 소개한다.



▲ 이런 무분별한 폭력물이 아무런 제재 없이 방송되고 있는 실정…

2000년 입니다

2000년이 되었는데…. 변한 것은 무엇일까? 「버추어 파이터 4」는 아직도 나오질 않았고 지하철은 이제 겨우 8호선까지 개통되었을 뿐이다. 그럼 그 2000년을 예언했던 게임과 애니는 어떻게 되었을까…? 그리고 그것들은 실제로 이루어진 것일까?

초시공요새 마크로스



▲ 하긴… 진실을 말해버리면 이런 도굴꾼 놈들의 살길이 막막해진다(執筆: 어이 어이)

1982년에 TV애니메이션으로 방송된 초시공요새 마크로스. 그리고 1984년에는 극장판 「초시공요새 마크로스 사랑 기억하고 있습니까」가 개봉되었고 관객 동원 80만이라는 당시로서 ≈ › 한 기록을 세우게 된다. 하지만 그런 것은 다 종단 말이다. 문제는 당시 자라나는 청소년에게 꿈을 주었던 이 작품에 우리는 사기를 당했다는 것이다. 마크로스의 설정을 잠시 살펴보면 1999년 7월 태평양의 남아타리아 섬에 길이가 1200m에 이르는 거대 외계 비행기가 떨어진다. 10년에 걸친 부실공사에 2009년 이 우주선은 '마크로스'라고 명명되어 우주로 추방되기에 이른다… 라고 되어 있었다(물론 거짓말이다). 하지만 1999년 태평양에는 8월 3일 남태평양에서 북상하던 갈매기 떼가 태풍의 영향으로 떨어진 것 외에는 아무 것도 일어나지 않았다…. 이것은 무엇으로 보상받는단 말인가…. 게다가 카와모리 쇼지는 도대체 당시 무슨 생각을 가지고 있었단 말인가…. 18년이 지나면 지구에 뭔가 떨어질 것이라고 예상했던 것인가…? 그 시절에 러시아 퉁구스카에 운석이 떨어졌다고 뭔가 또 떨어질 것이라고 예상했단 말인가? 아니면 그 때가서 배째라 할 생각이었던 것인가…?! 혹시 정부에서 감추고 있는 것은 아닐까? 설마 얼마 전에 발매된 발키리 프로필을 예언하고 있었던 것은 아니겠지?







▲ 이것이 마크로스

◀ 카와모리 쇼지는 도대체 무슨 망상을 하고 있었던 것일까…!?

톱을 노려라 건버스터



이건 정말 말도 안 된다. 가이낙스답게 말도 안 되는 억지이론으로 그 당시 애니메이션을 보는 모든 이들은 혼란시켰다. 연표에서 1995년 「R.탄오이저, PACIFIC SCIENCE에서 [운동하는 물체의 에텔전자기학] 발표」 등의 어려운 것은 집어치우고 1996년 연표를 살펴보면 「일본국, 미국으로부터 하와이를 8천억 달러엔에 매수」. 1997년 「영국의 원즈게일에서, 실험용 핵융합로 페닉스3의 폭주 사고」. 「융합로의 심장부 소실시, 30Km 사방에 심각한 중력 이상」. 「WGA-1 발생」. 그리고 2006년에 타카야 노리코가 탄생한다…고 되어 있다. 뭐 2006년에 노리코가 탄생한다는 것쯤은 그냥 넘어가자. 실제로 일본에서 타카야 노리코라는 이름을 가진 이가 태어날 지도 모르니…. 그런데 1996년 일본은 하와이를 매수했는가…? 그럼 1997년에는 영국에서 뭔가 폭주? 이 외에 더 있지만 이쯤 해두자. 더 이상하면 안노 히데아키만 불쌍해 질 뿐이다.



◀ 노스트라 군을 밀어내고 새로운 경지에 오른 안노 히데아키

바이오 하자드

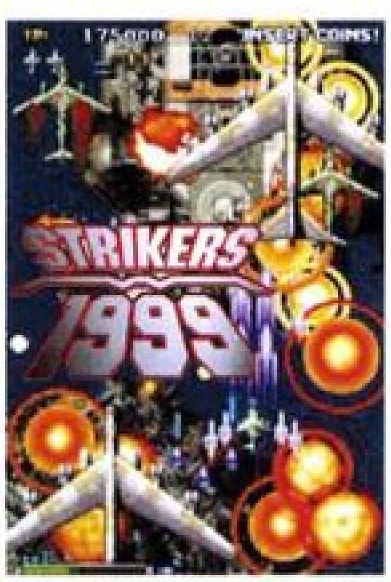


1998년 7월 모일 분명히 라쿤 시티에서 떨어진 어느 숲의 서양 저택에서는 S.T.A.R.S 대원들과 좀비와의 처절한 사투가 펼쳐졌다고 이 게임에서는 주장하고 있다. 또한 그로부터 2개월 뒤, 라쿤 시티는 G 바이러스의 살포로 인하여 지옥의 도시로 변하고 좀비가 도시를 가득 메운 결과 국가에서 미사일을 발사하여 라쿤 시티는 지상에서 사라진다…라고 하고 있다. 미국 땅이 워낙에 넓은 관계로 라쿤 시티라는 도시가 실제로 있느냐 하는 문제는 일단 집어치우자. 과연 작년 9월에 미국 국방성에서 미사일 발사 명령이 있었는가? 그리고 미국에서 대폭발이 일어났는가? 전국의 미사일 매니아와 지도 오타쿠들은 관심을 기울이지 않을 수 없는 문제이다. 아마도 제작자는 99년에 지구가 멸망할 것을 예견하고 안심하고 사기를 쳤겠지만…. 당신 언젠가 심판 받게 될 거야….



◀ 「바이오 하자드 1」의 표지! 잘 보면 1998년 7월이라는 것이 보인다

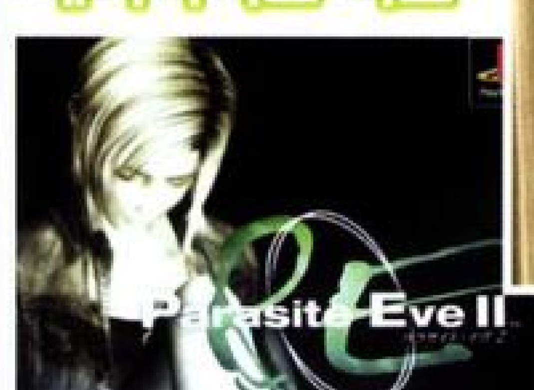
스트라이커즈 1999

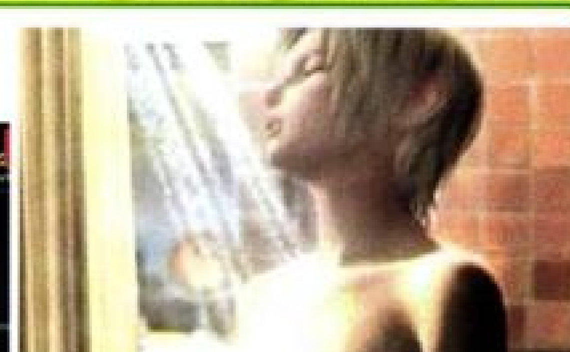


국내에서는 스트라이커즈 1945 3으로 알려져 있지만 원 제목은 이거다. 현재 세계 최고 기술의 전투기는 F-22. 세계 최고의 기술력이 결집되어 만들어진 비행기다…라고 관계자들은 입을 모아 이야기한다. 또 한가지. 레이저 기술은 2000년이 된 지금도 군사적인 실용화가 걸음마 단계에 놓여있다. 비행기가 레이저를 사용한다는 것은 상상도 불가능한 일인데…. 항공 모함이 초거대 로봇으로 변신하고 거대 이동요새(사실 이것도 만들기 힘들다)가 패널을 펑펑 쏘아대는 캐터필러형 로봇으로 변신을 마구 해대고, 한 술 더 떠서 어디서 만든 F-22 인지는 몰라도 빔 병기를 4문이나 장비하고 있는데…. 관계자들이 거짓말쟁이인가, 사이쿄를 족쳐야 하는가? 선택은 당신이 하시길. 당신은 욕심쟁이.

◀ 국내의 제목이 1945 3인 이유는 사이쿄에서 뒤늦게 사태의 심각성을 파악하고 국내명을 바꾸어 버렸다는 소문이 돌고 있다

패러사이트 이브



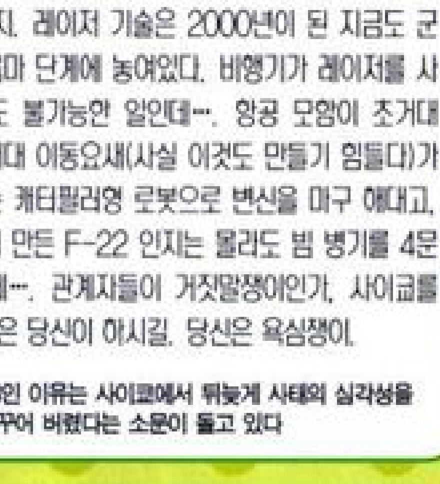


▲ 팔자 좋게 샤워나 하고 있는 아야 블레어 양. 지구의 미래는…

사실 이것은 스퀘어 애들에게는 별 잘못이 없다. 있다고 한다면 원작 소설은 쓴 세나 히데아키와 게임의 스토리를 쓴 2명. 이들에게 모든 죄를 뒤집어 씌워야 하는 것이다. 일본 어느 학회를 보아도 토시아키라는 이름의 생물학자의 논문이 실린 잡지 따위는 나와있지 않고(소설 이야기임). 일본 생물학회에서 마에다라는 성을 가진 사람을 전부 찾아보아도 뉴욕 시경의 아야 블레어와 만난 사람은 아무도 없다(게임 이야기임). 더욱이 미토콘드리아의 반란으로 인해 미국 군부가 항공모함까지 띄운 일은 미국 개국이래 전무하다. 클×턴 대통령은 자존심도 없는가? 애네들 좀 어떻게 해봐라!

북두의 권

1980년대 후반 주간 소년 점프에 연재되었고 그 당시 드래곤볼과 함께 많은 인기를 누리던 만화로 '아다다다! 넌 이미 죽어있다' 는 지금도 패러디 될 정도로 자라나는 청소년에게 많은 영향을 미쳤다. 스토리는 전설의 암살권 「북두신권」을 계승하고 핵전쟁에 의해 황폐해진 세기말에서 살아남은 청년 켄시로의………라고 되어 있다. 이미 세기말을 지나고 신세기는 시작되었다. 우리에게 남은 것은 무엇인가? 핵전쟁은 일어났고… 우리는 황폐해진 세기말을 살아남은 것인가…? 필자가 며칠 철야하느라 햇빛을 며칠 못 본 사이에 바깥 세상은 핵전쟁이 일어났고, 필자는 살아남은 것인가…? 그 놈 도대체 뭐 하는 놈인데… 노스트라 군도 예언하지 못한 핵전쟁을 만화가가 예언하는 것인가…? 모르겠다…. 이제 지쳤다. 하지만 지금은 새 천년이다. 신세기다. 금년부터는 정직하게 살아야 겠다.



▲ 남자의 향기

오긴 올 것인가…?

아직 오지는 않았지만 앞으로 올 그 때 가서 확인하고 기획기사를 일일이 다시 쓸 수는 없는 일 아닌가…? 그래서 시간을 아끼고자 근미래를 설정으로 잡은 작품들에 대해 알아보자. 그리고 과연 그대로 세상은 변해갈 것인지도….

철완 아톰



고전 애니메이션의 대명사 아톰. 일본에서는 1960년 방송되었으며 국내에서는 「우주소년 아톰」이라는 이름으로 1970년대 방영되었고, 기존의 흑백이 아닌 컬러로 무장한 아톰이 1983년 다시 태어났다(후에 마르스라는 또 하나의 이름으로 시청자들의 혼란에 일조했다). 최근에 자라나는 청소년들은 잘 모를 수도 있겠지만 당시 많은 어린이와 청소년들에게 꿈과 사랑을 남겨주었던 애니메이션이었다. 하·지·만! 도저히 그냥 넘어갈 수 없는 부분이 있다. 아톰의 스토리를 잠시 살펴보면 2003년 4월, 생명과학교수의 아들 토비는 차로 인한 교통사고로 죽게 되었다. 그는 죽은 아들을 대신해 첨단 과학을 이용 생명공학 로봇을 만들었다(범죄유기?). 이것이 새로이 태어난 그의 아들이다.……… 하지만 아무리 1960년에 태어났다고는 하지만 43년을 내다보는 데즈카 오사무의 센스는 도대체 무엇이라 설명하면 좋단 말인가…? 이제 1999년이 끝나고 3년 앞으로 다가온 2003년. 과연 3년 안에 아톰은 하늘을 날 수 있을 것인가… 그렇지 않으면 지금은 중년이 돼 있는 그들에게 절망만을 안겨줄 것인가…? 노스트라다무스도 예언하지 못한 또 하나의 미래! 모든 것은 데즈카 오사무의 센스에 달려있다. 설마 역시 배째라는 것은 아니겠지? 아! 그리고 보니 데즈카 오사무는 1989년 사망하였다. 그렇다면 책임은 과연 누가 질 것인가…? 근데 아톰…있기는 하나? 데즈카 오사무는 죽기 전 평소에 비해 코가 길었었다는 소문도 있다(사람은 죽기 전에 자신의 행적이 겉으로 표현된다고 한다…미신이다).



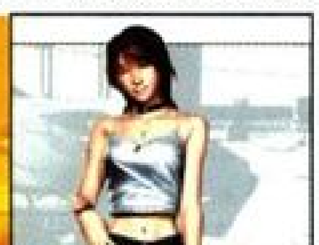
◀ 이놈도 탄생! (이번에는 몇 년 할래!?)

사이버 포뮬러



02019년 사이버-포뮬러 월드 그랑프리 제 14회 대회 최종전. 슈티르 HG- 165 를 모는 잭키= 구델리안의 우승은 머신 개발 전쟁의 개막을 고하는 사건이었다…로 시작하는 사이버 포뮬러 사가. 이것도 많이 봐 준거다. 무슨 뜻이냐고? 시간이 그만큼 미래라는 뜻이다. 그나마 가까운 미래로 갈수록 그들이 더 비참해 질테니. 앞으로 19년 안에 사이버 포뮬러틱한 자동차는 나올 수 있을 것인가? 물론 외장만 따진다면 얼마든지 만들 수도 있겠지만 인공지능 드라이빙 네비게이터가 레이싱 대회에 쓰일 날은 2019년 12월 31일 11시 59분 59.99초의 순간까지도 아마도 불가능하다고 보여진다. 우리에겐 릿지 레이서 5로도 감지 덕지다. 우린 많은 것을 바라지 않는데 왜 그들은 우리에게 바람을 넣는 것이지?





◀ 그래서 날코는 승리의 미소를 짓는다

사이킥 포스



2010년 인류는 새로운 힘, 초능력을 가진 「사이킥커」라 불리는 자들이 존재하고 있었다. 이들은 군에 의해 붙잡히고, 새로운 군사 병기로서 인체실험을 당해야만 했던 사이킥커 중 한명 키스는 사이킥커 집단 「노아」를 결성하고 인류에게 복수를 시작한다…라는 것이 이 게임의 스토리이다. 앞으로 10년 뒤인 2010년…. 인류는 새로운 힘을 가진 사이킥커가 생겨나게 되는 것인가…. 현재 초능력을 가지고 있으면 돈 버는 2000년이 10년 뒤인 20010에서는 사이킥커가 압박 받는 세상이 오는 것인가…. 그리고 2010년 사이킥커가 되는 그들은 지금 어디선가 꿈을 키우며 성장하고 있다는 말인데…? 아! 사이킥 포스 OVA를 보니 번은 농가에서 평범하게 살다가 어느 날 괜히 각성하게 되는데…? 설마 당신도…!?

신세기 에반게리온



유래를 찾아보기 힘들 정도로 대히트를 기록한 가이낙스의 에반게리온. 노스트라다무스의 예언이 빗나간 현재 남은 것은 에반게리온의 예언뿐이다. 기본 스토리를 알아보면 때는 서기 2015년. 남극의 빙설용해로 인해 발생한 세계적 위기(세컨드 임팩트)에서 복구되어 가고 있는 시대. ˇ(하코네)에 건설중인 계획도시「n 3 " …」를 느닷없이 습격하는 " «사도」". 그들은 정체도 목적도 알 수 없지만, 여러 가지 형태와 특수능력으로 인류에게 도전해 왔다… 라고 한다. 2015년 과연 노스트라다무스도 예언하지 못한 지구의 멸망이 가이낙스에 의해 이루어 질 것인가…. 그렇지 않으면 신지는 어째서 그렇게 괴로워해야만 했던가…? 감독은 역시 안노 히데아키.

대운동회



칸자키 토모에는 4998년에 불치의 병으로 36세에 사망한다…. 도대체 시대가 몇 년인데 불치의 병이냐…? 그리고 불치의 병으로 죽었으면 죽었지 되살아날 것은 또 뭐야…. 쳇! 아직 4998년이 되려면 조금 남아서 잘은 모르겠지만 그 때가 되면 어떻게 될지도 모르겠다. 20세기에도 닥터K라는(국내판 아님) 인간을 로봇으로 알고 치료하는 명의가 있거늘 어찌하여 50세기 새새새천년에도 그러한 사고가 있을 수 있단 말인가? 칸자키 아카리는 그토록 재수지지리 없는 아이였단 말인가? 게다가 도대체 시대가 몇 년인데… 한가하게 운동회나 하고 있는 거지? 모든 것은 수수께끼. 당신은 욕심쟁이.



◀ 그래서 현대에는 GTO가 존재하는 것이다

변신소녀물은 남자의 로망?

설정이 몇 년이라고 잡히지는 않았지만 보면 대부분의 변신 소녀물은 근미래도 아닌…. 현대를 다루고 있다. 그들은 학교에 다니고, 버스를 타고, 조금 나아가서는 핸드폰을 들고 다닌다(그것도 최신형이 아닌 망치형을…). 그리고 설정자체에서는 그다지 문제될 만한 요소는 보이지 않는다. 워낙 평범해서…. 하지만 세계를 정복하려는(혹은 파멸하려는) 나쁜 놈들이 등장하게 되고 우리의 주인공들은 자신들이 사는 곳을 지키기 위해 싸운다. 변신을 하고 나면(좀더 정확하게 말하면 옷만 갈아입으면…) 강해지는 변신 소녀물…. 그리고 그들을 노리는 악당. 어째서 세일러복을 입으면 강해지고…. 드레스를 입어도 강해지고, 옷만 갈아입으면 강해질 수 있는 거지…. 필자는 이해할 수 없다. 도대체 지금 세계 어디에 변신 소녀들이 있단 말인가…? 게다가 그들은 세계의 평화를 지키고 있다. 역시 세기말인가…?





마법기사 레이어스

이들은 무엇을 위해 소환되었단 말인가…? ▶



세일러문의 시청률에 대항하기 위해 만들어진 클램프 원작의 TV판 애니메이션. 스토리는 서로 모르는 사이인 후, 우미, 히카루. 이 세 소녀가 도쿄타워에서 반사된 강한 빛에 싸여 세피로라는 다른 차원의 세계로 소환되고 그곳에서 만난 클레프라는 도사에게서 그들이 에메랄드 공주에 의해 소환되었음을 알게 된다…라고 되어 있다. 어차피 일본에서의 이야기고, 다른 세계로 소환됐으니 모르고 지나갈 수도 있지 않느냐…라고 납득을 할 수도 있겠지만…. 멀쩡하던 여자 셋이 갑자기 사라졌다. 그것도 만인이 보고 있는 앞에서…. 이 정도의 사건이면 국내에서도 신문이나 뉴스, 혹은 특집으로 하는 미스테리 방송에서도 한번쯤은 다룰 법도 한데…. 어차피 설정이고 애니메이션의 이야기인데… 왜 따지냐고 하겠지만 이것이 기획기사의 주제이고… 필자도 짤리지 않기 위해서는 글을 써야한다. 사실 알고 보면 클램프는 별로 잘못한 게 없다. 잘못이 있다면 괜히 트집을 잡고 있는 필자에게 있는 것이다.

! 배째라 사기형

할말없다. 그냥 배째라는 거다. 시대설정이 어떻고 그런 것은 별로 신경쓰지 않는다. 일단 발매하고 보는 거다.

두근두근 메모리얼





▲ 그녀, 현재 1학년입니다(97년)



▲ 그녀, 현재 2학년입니다(98년)



▲ 그녀는 드디어 졸업을 하게 되었습니다

대놓고 사기형…. 이번에 「2」까지 발매된 두근두근 메모리얼…. 두근두근 메모리얼의 주인공은 1994년 입학하게 된다. 하·지·만 일본에 키라메키 고등학교란 곳은 존재하지도 않았으며 1994년에 새로 창설되지도 않았다. 아니! 존재할 수도 있다. 하지만 이름만 같아서는 아무런 의미가 없다. 키라메키 고교는 키라메키 시에 존재해야 하고, 학풍이 자유로우며 입학도 어려워야 하고 교정에 전설의 나무라 불리우는 커다란 뽕나무 비스무리한 것도 존재해야 한다. 그리고 하급생인 유미를 제외한 모든 캐릭터는 1997년 졸업하게 된다. 분명 졸업식날 고백도 받았다. 하지만 어째서 1997년에 등장한 드라마 시리즈 무지개빛 청춘에서 니지노 사키가 1학년으로 등장하는 것인지…? 니지노 사키는 3년을 유급했다는 말인가…? 그리고 1998년에 등장한 채색의 러브송에서는 아야코가 2학년으로 등장한다. 아야코도 3년이나 유급이었단 말인가…? 그래! 이들은 어차피 운동소녀에 딴따라 소녀니 공부를 못해 유급했다고 할 수도 있다. 하지만 1999년에 등장한 여행의 시에서 시오리는 3학년으로 나온다. 그 잘나가던 시오리마저 유급이었단 말인가…? 그리고 그 해 사키와 아야코, 그리고 시오리는 모두 함께 졸업하게 된다. 어차피 설정인데 왜 따지냐고 하겠지만…. 최근에 인기를 모으고 있는 「카드캡터 사쿠라」의 사쿠라가 다니는 토모에다 초등학교는 일본에 실제로 존재한다. 성의 없는 코나미. 만일 정말로 키라메키 고등학교가 있고, 그곳에 미하루가 존재한다면 필자는 아무런 망설임 없이 다시 고등학교를 다닐 준비가 되어 있다. 그러고보니…? 최근에는 두근두근 메모리얼 2가 발매되었는데…. 히비키노 고등학교는 있을려나…?(인터넷상의 그거 말고…)

! 배째라 사기형

이쪽은 더하다. 설정을 아주 터무니없이 과거로 잡아놓고, 시대와 전혀 어울리지 않는 일을 다루고 있다. 그 때 그 시절에는 세계가 그렇게 평화로웠던가…?

이상한 바다의 나디아



▲ 얼굴로 용서될 거라 생각했다면 큰 오산이다



서기 1889년. 바다 괴물에 의한 조난사건이 계속되는 와중, 과학문명의 상징인 파리 만국박람회가 개최되었다. 발명을 좋아하는 소년 장은 거기서, 신비한 보석 블루워터를 가진 소녀 나디아와 만난다… 라고 하는데… 그 어느 나라의 인물 서적을 뒤져봐도 나디아라는 인물은 나와있지 않다. 게다가 1889년이다…. 도대체 그 시대에 뭐가 있었다고 과학문명의 상징이라는 것인가…? 이미 과거. 아틀란티스 못 찾는다고 배 째면 다냐 가이낙스? 가고일의 공중 전함이나 노틸러스 호는 바라지도 않는다(실제로 노틸러스 호는 미국에서 개발한 세계 최초의 핵 잠수함(맞나?)이었으며 나디아에 등장하는 괴물은 절대로 아니다). 그랑디스의 메카라도 보여줘!

강철천사 쿠루미



때는 다이쇼(正)시대. 군부에 속해 있던 아야노코지 박사는 강철천사라 불리는 로봇 쿠루미를 만들게 된다…라고 한다. 시대는 다이쇼(正)인데…. 메이드 로봇이라…. 게다가 아직까지 그 동력에 대해서는 언급이 되지 않는 걸로 봐서 특별한 동력이 필요한 것 같고… 메이드 로봇이 일만 하는 것이 아니라 엄청난 파워에 하늘까지 날아다니고 그것도 모자라 감정까지 가지고 있다(게다가 밥도 먹는다). 이게 도대체 어떻게 된 일인가…. 일본은 다이쇼 시대에 그 정도의 기술력을 가지고 있었단 말인가…? 근 미래도 아닌 다이쇼 시대에 메이드 로봇이라니….

이 시대의 메이드는 이런 옷 안 입는다 ▶

관련작품

관련 작품 「To Heart」



솔직히 투 하트에서는 별로 트집을 잡을 게 없다. 시대 설정도 문제없고, 극히 평범한 비주얼 노벨계의 게임이다. 하지만 투하트에도 멀티와 세리오라는 메이드 로봇이 등장한다. 이 부분도 시대 설정에서 약간 어긋난 감이 있지만…. 그래도 쿠루미와 비교하면 상당히 양호한 편이다. 멀티의 경우, 감정은 가지고 있으나, 전원을 공급해줘야 하고, 요리도 못하고, 특별히 잘하는 것도 없는 평범한 메이드이다(있다면 청소정도 일까?). 문제가 있다면 투 하트는 18禁이라는 것밖에….

댄싱 블레이드



아득한 과거도 아니고, 가까운 미래도 아닌 검과, 마법, 과학이 공존하는 ` ; 복숭아에서 태어났다는 모모히메가 자신의 출생의 비밀을 찾기위해 동료들과 모험을 떠난다…는 간단 명료한(정말 간단하다. 모모타로우 스토리를 그대로 베끼…기보다는 패러디) 스토리. 설정부터 평성의 패러디로 과학과 검과 마법이 공존한다고는 하지만…. 변신소녀물에 메카닉까지 등장하고, 게다가 마법까지…. 누구는 로봇에 타고 날아다니는데… 어느 가난한 자는 로봇 살 돈이 없어 검 한 자루 쥐고 다니는 건가…? 캐릭터들은 일본어로 말하는 것 같으니 나라는 일본이겠고, 시대는 도대체 무슨 시대인지…. 일본 그 어느 역사서를 뒤져봐도 검과 마법, 과학이 공존하던 평성시대는 존재하지 않는다. 게다가 2에서는 한술 더 뜬다. 여이! 코나미 어떻게 된거지?

관련작품



사쿠라 대전

태정(大正)시대를 살아가는 로망의 태풍… 사쿠라 대전. 이것도 댄싱 블레이드와 마찬가지로 大正시대를 패러디한 태정시대의 아가씨들의 칼부림을 그린 것으로…. 시대 배경이나 설정은 大正인데…. 하는 짓은 역시 변신 아줌마물(「」의 아야메)에 칼부림. 그리고 광무가 난무하는 시대…. 게다가 사탄까지…!

좀더 속아야 할 당신에게…

기획의 의도는 무척이나 간단한 발상이었다. 우리가 생각하던 2000년은 우리가 상상하던 미래였을까? 수많은 사람들이 새 천년을 오래 전부터 기대해왔고 그 기대와 염원이 애니메이션과 게임에 표현된 것뿐이었다. 하지만 현실은 냉혹했다. 우리는 그것을 확인하고 싶었다. 우리는 다음 100년에 또다시 기대를 걸 수 있을까…. 구체적인 형상은 필요 없다. 우리가 정말로 보고 놀랄만한 호기심을 자극할 수 있는 신나는 미래를 기대하는 것뿐이다…. 이상 기타 의문 사항은 프리티 眆에게 보내주…는 게 아니고 眆麋이나 사미에게 보내주기 바란다.

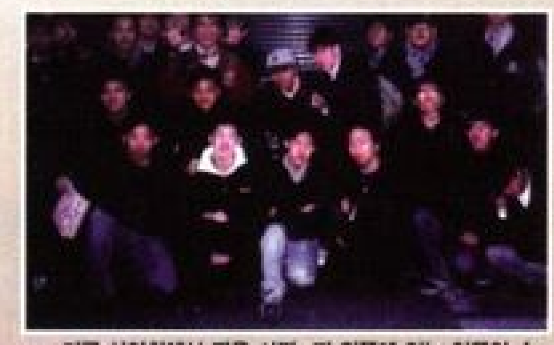




미소녀

미소녀 클럽 in 나우누리
(go sgirlfan/go sani 34/go 미클)

구 나우누리 새턴동에서 소모임으로서 설립되어 97년 5월에 독립. 통칭 '미클'. 한 때는 동호회 승격의 야욕에 잠깐 (몇 분간?) 불타올랐던 적도 있지만 몇 차례의 회원정리를 거치는 동안 많은 변화가 일어나 현재 회원수는 약 260명…. 그중 활동 회원수는 대외비밀 (연체나 유보된 아이디는 회원정리대상에서 빼주는 친절한 시삽 -_-).

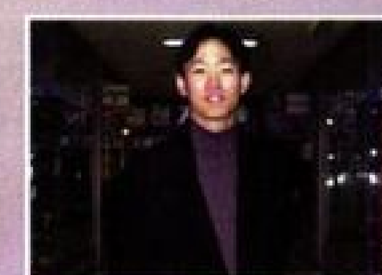

▲ 미클 상영회에서 찍은 사진. 저 왼쪽에 있는 인물의 손에 들려있는 잡지를 알고 있다면 당신도 훌륭한 미클인!

● 미클의 목적은 세계 정복?

미클의 목적은 (미소녀 게임, 애니메이션 등을 통하여 회원 상호간의 정보 교류와 친목도모 및 미소녀에 대한 최대한의 모든 자료 게시) …로 설정하여, 게임과 애니메이션 그 외의 분야까지 두루 섭렵하는 캐릭터 사랑 친목 모임으로서 출발(그러나 실상은…?). 제목에서 풍기는 분위기 때문에 18금 **퓨퓨퓨**를 기대하거나, 공주병 환자들의 모임으로 기대하고 다가오는 사람도 꽤 있다고 알려져 있지만 실상은 게임과 애니메이션을 좋아하는 약간은 어두운 (암흑이라고 일컫는 이도 있다고 한다) 남자들이 회원의 대부분을 차지하고 있다(여자 회원이 있다는 말도 들은 것 같은데 그 실체를 본 적은 없다). (열린 공간을 통해 따뜻한 우정을 추구하는 통신인들의 친목모임) 을 추구하는 것이 주목적이오 그 과정에 미소녀에 대한 관심을 끼워 넣은 듯한 모습이다. 미클동 회원들의 암흑화 때문에 가끔은 미소녀에 관해 이야기해보자… 라는 말이 들리기도 한다. 하지만 모임 대문을, 미소녀 캐릭터 이름으로 꾸며보기도 하고, 전 회원에게 지급되는 닉으로 미소녀 (그러나 그 범위가 도대체 어디까지란 말인가?) 캐릭터 이름이 아닌 것은 인정하지 않으려 한다거나, 발매된 거의 모든 미소녀 관련물은 회원 중 어느 누군가가 다뤄보고 글을 써보는 등… 그리고 이따금씩 폭주한 회원이 미소녀 관련물을 무참하리만큼 해부 분석하여 올려놓는 등 미소녀 클럽이라는 이름을 내걸기에 창피하지는 않다…고 스스로 믿고 있는 모임이다.

● 일주일에 한번 정기 번개? 그리고…

게시판에서 벌어지는 활동 이외에는 친목 모임으로서 매주 일요일 정기적으로 용산의 어딘가에서 모임을 가지며 여러 가지 정신적 물질적인 것(?)들을 상호 교환하고, 이따금씩 상영회를 열어 미소녀 관련물을 상영하기도 하고, 취미로 심심할 때 가끔 제작한다는 일명 '삽질 시리즈' 의 편집자이자 상영회 담당 부시삽인 해돌팅이 (최해진) 님의 작품들을 감상하기도 하고 (그랜디아의 오프닝 화면에 소울 칼리버의 오프닝 곡을 듣는 등의… 범인(凡人)은 생각할 수 없는 노가다성 작품 '삽질 시리즈' 중 일부가 최근 나우누리 모 동호회의 상영회에서 깜짝 쇼 형식으로 상영되어 압도적인 인기를 끌었다고 한다), 게임 (가급적 미소녀 관련물로) 대회를 열기도 한다.


▲이분이 미클의 우수회원이자 VG동의 시삽이신 rissun님(이선일)「메그」. 들고 보는 잡지는 G's 매거진…이 아닐까 생각된다

● 이벤트 CD도 있습니다

지금은, 지난 여름에 제작에 들어간 (대체 무얼 한다고 이리도 오래 걸린단 말인가) 이벤트 CD를 2월 내로 선보일 예정이다. 소모임으로서 자료실을 따로 갖고 있지는 못하므로, 흔히 게임/애니메이션 관련 모임에서 하듯이 자료실 백업의 의미로 제작하는 것이 아니라, 곳곳에서 구한 미소녀 관련물들의 동영상/화상/악곡/기타 서비스물들을 정리하여 내놓으려는 의도이다.


▲미클을 이끄는 사람들…(왼쪽부터 이한6047님, 게껴강가님, 해돌팅이님, 팔이님, 아이코짱님, 좋아사희님)

● 결론은

그러나, 누가 뭐라고 해도 가장 큰 의의는 역시 '(미소녀물에 관한…?) 상호 정보 교환을 통해 이어진 인간 관계의, 우정의 추구와 친목' 이랄 것이다. 통신의 특징인 환경이 다른 (학교나 직장과 비교해보라) 여러 종류의 사람을 접할 수 있다는 것은 그만큼 다양한 만남의 기회를 제공한다는 것이 된다. 동일한 하나의 취미 또는 취향 아래 정말로 다양한 사람들을 만나볼 수 있는 곳, 무엇보다도 몇 명의 사람에게라도 가장 편안한 마음의 휴식처로 삼을 수 있는, 털어놓고 싶은 말을 털어놓을 수 있고 때로는 듣고 싶어하는 말을 구할 수 있는 곳이라는 점.

게시판 소개

③ 달빛이 보여준 것 (자유게시판)

미클의 주 활동 무대. 말 그대로 자유게시판으로서 무궁무진한 소재를 다루는 게시판. 온갖 잡다한 주제의 토론과 잡담이 오고간다 (누군가가 "미소녀에 대한 것만 빼고는 다 다루는 듯"…이라는 말을 했다고도 전해진다)

④ 미소녀 클럽 속의 미소녀 클럽

미클 내의 소모임성 게시판으로서, 자치령의 성격을 띠며 그 운영 역시 자체의 게시판지기에 의해 꾸려진다. 미클 전체의 자유게시판과 정보란 그리고 이벤트 게시판 기타 등등… 모든 것을 다 합쳐놓은 기능을 지니고 있다. 독립된 곳이라고 볼 수 있을지도….

④-1 Forever With You 도키메키 메모리얼 게시판

코나미의 야심 도키메키 메모리얼 시리즈의 팬들을 위해 만들어진 공간. 한 때는 미클 활동의 중심지가 되기도 했으며 미클 재활성화의 출발지가 되었다. 소모임들 중 가장 다양한 (황당한) 소재들을 다룬다. 최근 발매된 「도키 2」의 강세에도 불구하고…도키메키에 관해서는 조용하다. 이곳에서 코로니와 스페이스노이드의 독립과 자유를 외치는 자들과 지구중심적인 체제를 주장하는 자들의 충돌이 자주 벌어진다.

· 개담 꽐이(장주석)[시오리]

이지메 삼인방에게 가장처참하게 이지메를 당하는 인물 중 하나. 그래도그는 꿋꿋하게 살아간다. 시오리에 대한 열정은 전임 게담에 못미치는 것은 아닌 것 같지만, 수많은 생각과 느낌을 남들이 눈살을 찌푸릴 방법으로 방출하여 이지메의 제왕이 되어버렸다. 그의 아이디가 그의 불행을 불러온 것일지도 모른다. 아무튼 후지사키 시오리를 신성불가침의 절대영역으로받들어 모시는 매니아. 그래서 도키동인지를 보려는 다른사람들의 즐거움까지 빼앗는다.



통신을 쓰는 이유는 무엇일까? 정보를 얻기 위해서라는 사람들도 있겠지만 아마 대부분의 사람들은 자신의 마음에 드는 소모임에 가입하여 마음이 맞는 사람을 만나기 위해서일 것이다. 그리고 나우누리에는 미소녀를 좋아하는 사람들을 위한 소모임 미소녀 클럽이 있다. 미소녀를 좋아하는 사람들을 위한 건전한 모임 미소녀 클럽. 이번 달 비정기적 소모임 소개 기사 제 1탄의 기념이 될(아마 마지막이 될지도…) 소모임은 바로 미 · 소 · 녀 클럽입니다.

글: 아야코짱(김현석) 정리: 불량회원 사미

언제나 즐거운 모임

클럽을 찾아서…

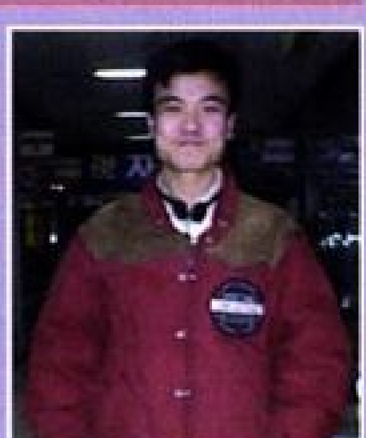
운영진 소개



■시삽: 아야코짱 (김현석) [아야코]

어느날 홀연히 나타나 도키메키 소모임 게시판을 거의 일기장으로 삼아 혼자서 광란의 질주를 벌이다가 전임 시삽이 직무가 힘들어지자 임시 시삽이 되었고 어느덧 시삽의 위에 올라버렸다. 안티 로리콘을 표방하며 세기말의 로리콘 열풍 속에서 소수파로서 버티려하고 있으나, 한동안 자기말로는 엄청나게 바빴다는데 지금은 무지하게 한가해졌다. 도키메키의 아야코 때문에 가입. 좋아하는 캐릭터는 역시 도키메키의 카타기리 아야코, 오렌지 로드의 아유카와 마도카. 한 때는 '어둠의 왕자' 라 불렸다(단지 보젤을 멋지다고 생각했을 뿐). 지금은 '엣지문어' 라고 불린다고도 하는데…. 그는 여자친구가 없으니 문어발일 수도 없고, 그렇다고 특별히 H한 인간도 아닌 것 같은데… 아무튼 외도에 빠져서 지금은 얌전히 지낸다고 들려온다. 게시판의 진정한 '자유주제화' 에 커다란 일조를 했다

■부시삽(상영회 담당): 애돌팅이 (최애진) [아마노ai]



미클에서의 큰형 (또는 아저씨… 또는 변태중년…) 역할. 압도적인 수의 게임과 주변기기와 애니메이션 등으로 인해 혼자 사는 집에는 외로움을 달래줄 애인은 안 나타나고 놀아준답시고 어질러 놓고 얻어먹고 떠나는 빈대들이 분주히 출입한다(성격이 좋아서…라는 말 절대 안 하네). 어떻게 보면 박찬호를 닮았다… 라기보다는 박찬호가 나온 광고 사진 중에 우연히도 얼굴이 비슷하게 나온 게 있다고 한다(용산 전자상가 신관을 뒤져보면 그 광고 사진이 보인다고…). 자신은 건전하다고 주장하고 있다(하지만 그러는 사람 치고 건전한 사람이 있던가…?). 이따금씩 어른으로서의 중후한 한마디를 해서 큰형으로서의 역할을 착실히 한다. 그러나 동시에 '나이만 어렸으면 무참하게 이지메 당했을거요' 라는 말을 듣는 엄청난 개그를 난발하는 문제의 남자이기도 하다. 일부러…? 아무래도 로리콘인 듯 하다(아니… 나이를 안 가릴지도…). 슬슬 다른 회원들로부터 장가 갈 준비 안 하나는 압박을….

■명예부시삽: 이한8047 (이한) [아카리]

미클을 창립한 전임 시삽. 개인 사정으로 시삽 활동이 어려워져서 시삽 자리를 내주었지만 지금도 현임 시삽을 상당히 도와주고 있다고 한다. 통칭/자칭 요시키. X의 그 사람이 아니라 동급생 2의 그 사람이다. 스스로 자기는 더럽고 치사하다고 자부하지만 아무래도 그의 마음은 순수한 것만 같다. 자칭 얼씨구씨구바사라 심봤다 교 의 교주. 특정 대전 게임에서 탁월한(이라고 쓰고 "극도로 더러운" 이라고 읽는다) 실력을 선보여 좌절과 불행을 불러오면서 스스로 광희(狂喜)한다.

■회원관리 담당: 게찌강가 (윤형준) [리리나]



과거 시삽의 평회원 시절 미클의 이야기를 전해 듣고 가입한 고등학교 친구. 어느 사이엔가 회원관리 담당자가 되어버렸다(귀찮은 일을 떠넘긴 것일지도). 자신의 신념이 굳건하게 있는 모양이지만 남들의 사상을 보고 뭐라고 하지는 않는 타입. 운영진 중 가장 화려한 생활을 영위하고 있다. 다른 운영진들은 무엇이든지 어느 한 쪽으로 치우쳐서 다루고 접해보는것에 비해 그는 비교적 폭 넓은 경험과 문물(?)을 접하는 편. 상당한 슈퍼 로봇 매니아. 이지메 삼인방 중 셋째. (미클 이지메 삼인방: 이지메를 당하는 자들이 아니라 무참하고도 잔인한 이지메를 가하기로 따를 자가 없다고 해서 붙여진 별칭). 여담이지만 이 사진보다 150만배는 잘나온 사진이 있었는데…. 그 사진이 나가면 파워를 평생 저주한다는 강력한 협박과 거부로 할 수 없이 이 사진이 나가게 되었다(쩝… 아깝군… 잘 나왔는데…).

■종합게시판담당: 누리사기 (백득배) [요시가와]

언제인가부터 '팬더' 라고 불렸었고… 어느사이엔가 자기도 인정해버렸다. 하지만 그만큼 남들에게 갚긴 했으니 억울하진 않을 듯하다. 사고방식과 자기 주관이 뚜렷하여 자기 생각을 확실하게 표현한다. 좋아하는 것 (슈퍼로봇물, DOA2… 기타 등등 여러 가지가 있다. 상호간에 그다지 일관성은 없는 듯) 에 대해 깊이 파고들어서 정리해놓는 타입. 이지메 삼인방의 첫째. 아무튼 관심이 가는 것은 하나씩 차례로 접해보아 최대한 완벽하게 정리해놓고 다음으로 넘어가는 듯하다.

이상이 나우누리 미소녀 클럽에 관한 대략의 소개입니다. 비록 그 이름에서 풍기는 분위기와는 사뭇 다른 곳일지라도 그곳에서 숨쉬며 활동하며 그곳을 안식처로 삼는 사람들에게 있어서 더없이 소중한 곳임에는 불변할 것입니다. 그리고 그 곳은 앞으로도 계속 그곳을 사랑하는 사람들에 의해 꾸려져 나갈 것이고, 더불어 이 곳을 알게 되고 사랑하게 되고 꾸려나갈 기회는 당신에게도 열려 있습니다. 미소녀 좋아하시지요?

④-2 Sweet On You ELF 게시판

원래는 동급생 게시판이었지만, 동급생 시리즈가 발매 된지 한참이 지났다는 점 때문에 활동량이 줄어들어 결국 ELF의 작품들을 통합적으로 다루는 게시판으로 변경되었다. 위의 도키 게시판에 비하면 비교적 제목에 걸 맞는 활동이 이루어지고 있다. 전임 게담 rs962 (성기혁) [리사] 님의 동급생…이라기보다는 다나카 미사에 대한 순애로 꾸려나가졌으나 역시나 군무 관계로 이한8047 (이한) [아카리] 씨가 게담을 맡고 있다. 그의 자유방임주의 아래서도 이 곳은 조용하지만 나름대로의 성과를 거두며 굴러가고 있다

④-3 Heart To Heart LEAF 게시판

To Heart의 선풍적인 인기 속에 건의되었던 게시판. 그러나 로리풍이 농후한 캐릭터 디자인은 싫다는 시삽의 일방적인 묵살 아래 결국은 상호타협안으로 To Heart 이후에도 인기를 끌어온 LEAF 의 모든 작품들을 다루는 곳으로 정해졌다. 그러나 시삽이 딴짓하느라 미클이 이렇게 된 듯 (어떻게 되었는데?).

게담인 몽아시의 (이지수) [원조스즈네] 씨도 여러 가지 일을 하느라고 ELF 게시판과 이유는 다르지만 결과는 비슷한 자유방임주의 정책을 취해서 조용히 자동적으로 굴러가는 게시판이 되어 버렸다 (곰팡이가 핀다는 뜻은 아니고… 의외로 방향성을 잃지 않고 알아서 잘 굴러 가고있다는 뜻. 도키 게시판처럼 난삽해지지도 않고…).

④-4 Fightin' Gals

격투 게임이 아케이드의 대세를 휘어잡은 (어느 사이엔가 리듬앤비트 계열이 역습에 나섰지만) 정세 속에서 격투 게임 속의 여성 캐릭터들의 입지와 인기가 상당히 강화되었고, 또 Advanced V.G.나 아스카 120% 처럼 순수 미소녀 격투 게임까지 나왔으니 격투 게임 속에 등장하는 미소녀 캐릭터들을 위해 만들어 놓은 공간. 게담인 누리사기 (백득배) [요시가와] 씨의 활성화 일책과 '여기야 말로 나의 터전' 이라는 생각 아래 이따금씩 여러 가지 다양한 주제의 화두가 등장하고 있다. 게담의 취향이 가장 강하게 반영되는 곳.

내가 가지고 싶던 것이 모두 여기에!

20세기 장난감 박물관전





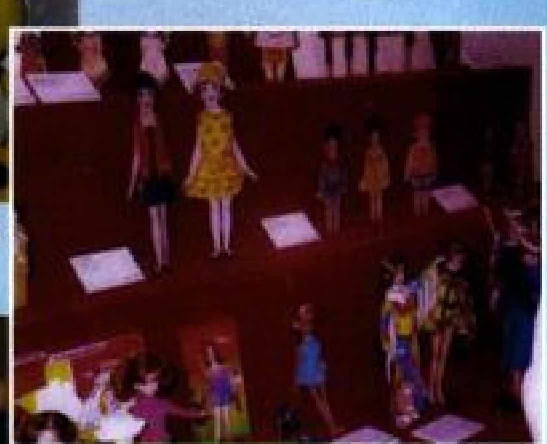
모든 사람들의 어린 시절을 함께 해 온 장난감. 재단법인 일본 완구 문화 재단은 1999년 12월 28일부터 1월 9일까지 일본 순회 전시회 「20세기 장난감 박물관전」을 개최하였다. 코스프레도 없고, 동인지도 없고 게임의 체험판도 없다. 하지만 어렸을 적의 꿈이 있다. 피규어에 찌든 현대의 젊은이들에게 청량제 같은 역할을 해 줄 「장난감 박물관전」. 세기말이란 단어에는 어울리지 않을 것 같지만 새 천년의 포문을 장식하기에는 부족함이 없는 전시회임에는 틀림없을 것이다.

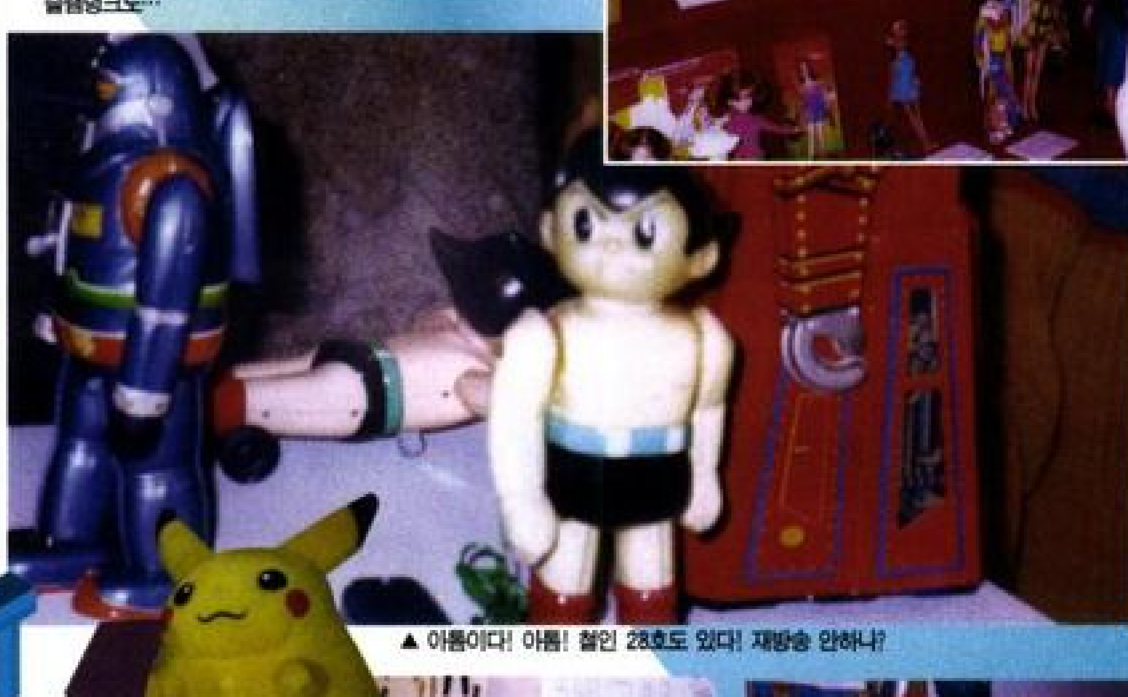
글 구언정(일본 특파원)

20세기 장난감 박물관전이란…

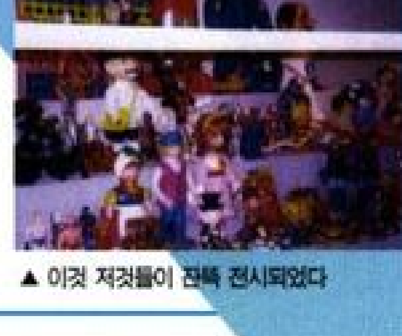
「장난감 · 놀이의 세계로 본 20세기」를 테마로 장난감에 관련된 약 40개의 기업, 문화단체 등의 협력으로 개최된 최초의 장난감 전시회인 「20세기 장난감 박물관전」. 물론 「20세기 장 장난감전 개최기념 한정품」이라는 미명하에 판매 코너도 마련하여 매니아들의 호평을 받았다. 1901년부터 1999년까지 한 세기를 장식한 장난감을 시대별로 나누어서 전시한 「장난감 박물관전」. 규모 자체는 그렇게 크지 않았지만 일본 전국을 순회하며 전시회를 열었으며 수익의 일부는 대만 대지진 위로금으로 활용되는 뜻깊은 행사이기도 하였다.


▲ 역시 가장 돋보이는 것은 피카츄. 뒤에 예비도 보이고 슬램덩크도…


▶ 옛날에는 이런 거 많이 팔고 있었는데…


▲ 아톰이다! 아톰! 철인 28호도 있다! 재방송 안하나?

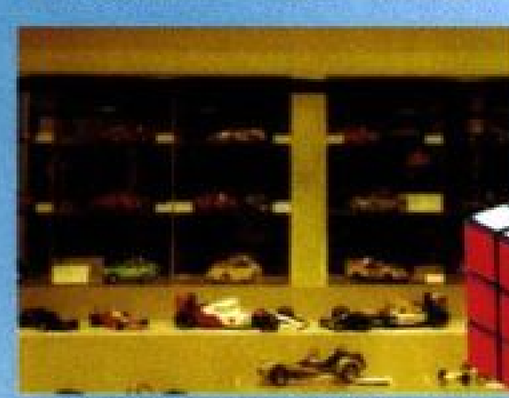

▲ 가면 라이더


▲ 이것 저것들이 잔뜩 전시되었다

전시된 것들…

현재 어느 정도의 나이를 드신 분들이라면 모두 추억을 되살리게 만드는 장난감들이 전시되었다. 물론 현재의 어린이들이나 학생들이 좋아할 만한 장난감들로 시대별로 나뉘어 전시되었다.


◀ 요즘도 이거 타고 노는 사람 있습니까?


▲ 장난감도 종류별로 나누어 전시하였다


▼ 루빅 큐브, 국내에서는 아직도 이거 하고 있는 사람들이 있다



◀ 이건 국내에서도 꽤 유명했는데…

이런 것도 장난감?

구 · 현 · 차세대기 게임기와 소프트도 전시되었다. 장난감이라는 것도 이전과는 개념이 많이 변했다는 것을 알 수 있다.




▲ 게임워치부터 게임보이까지…, 뭐 게임기도 일종의 장난감이니…


▲ 미니 게임기 이외 비디오 게임기도 소프트와 함께 전시되었다


▲ 아… 이런 것도 장난감에 속하나?

이런 것도 전시되었습니다

한 세기를 대표하는 장난감인 만큼 모든 세대들이 공감할 수 있는 장난감들이 전시된 가운데… 지금은 구할 수도 없고 보기도 힘든 장난감들이 다수 공개되었다. 다른 곳에서는 절대로 볼 수도 살 수도 없는 것들…. 혹시 집에 가지고 계신 분 있나요?



▶ 그 당시 비싸서 구경만 하던 그 것! 지금 어디 파는데 없나?


◀ 이런 게 뭐가 가지고 싶냐고 하시는 분도 계시겠지만 전 가지고 싶습니다











즐거운 코스의 세계

코스파 밀레니엄 2 in 트윈스타

코스튬 플레이 댄스 파티 줄여서 코스파. 일본에서는 지난 1월 16일 일종의 나이트 클럽인 카구라자카 트윈스타를 하루 빌려 코스파 밀레니엄 2 in 트윈스타(이하 코스파 밀레니엄)가 개최되었다. 큰 규모의 행사는 아니지만 코스인들이 모여 하룻동안 스트레스를 풀었던 이번 행사는 여자 코스인보다는 남자쪽이 월등이 많아 참가했으며, 그 중에서도 대다수가 자신이 평소에 좋아하던 남장여자를 코스프레했다는 점이 특징적이었다.

<글 : 구언정(일본 특파원)>





이건 또 뭐하는 행사…?

일본에서 시도 때도 없이 열리는 소규모적 행사지만 열기만큼은 그 어떤 행사에도 뒤지지 않을 정도로 거의 광란적인 무대였다. 뭐…, 어떻게 보면 행사라기 보다 젊은이들의 주무대인 나이트를 하루 빌려 자기네들끼리 노는 것에 가까울 수도 있다. 게다가 장소도 그다지 넓은 곳이 아니었고 1층은 게임센터…, 하지만 이 곳은 젊은 코스인들이 스트레스를 해소하고 자기자신을 돌출시킬 수 있는 낙원으로 통하고 있다고 한다. 참고로 다음 코스파 밀레니엄은 3월 5일 같은 장소 같은 시간이 열릴 예정이라고 한다.



▲ 행사라기 보다 거의 친목 동호회 수준이라고 보는 게…



▲ 뭐… 이 정도면 괜찮은 수준…

코스파 밀레니엄만의 특징도…

특이한 점은 18세 미만인 사람은 입장할 수 없으며(나이트니까…) 그래서 그런지 일본에서도 좀처럼 볼 수 없는 중년들의 코스프레도 볼 수 있었다. 그 외에는…, 별달리 특별한 점은 없었으면 그래도 굳이 있다고 하면 댄스 콘테스트가 있었다는 것과 그날은 전원에게 음료수가 무제한 무료였다는 것 정도였다. 또한 이런 행사가 점점 늘어나자 전문 코스인이 생겼는지, 지난 번 코스프레 행사장에서 봤던 인물들을 여기서도 만날 수 있었다.







이… 일단은 코스프레 사진… 입니다

솔직히 말해서 별로 공개하고 싶지는 않지만 이것이 코스파 밀레니엄의 특징이라면 특징이니… 일단 사진은 공개한다. 혹시 이 사진을 보고 '멋있다'라고 생각하는 독자는…, 지금 조용히 책을 덮고 700으로 시작되는 청소년 고민 상담소에 문의해 보기를 바란다. 잘 하면 아직 늦지 않았을 수도 있다.

1 논란이 많았지만 결국은 여자라는 것이 판명되었다
2 뭐… 이정도면 무난한 수준…(이런 것을 보고 돈으로 발랐다고 하는거다)
3 피아 좀비…인가? 한숨만 나오는군…
4 남자입니다
5 역시 남자입니다
6 휴…, 그나마 이건 좀 낫군…
7 이제 조금씩 세상이 평화롭게 보입니다
8 이것만 봐서도 정상적인 코스프레 행사인데…
9 뿔럭…, 코스튬과 지팡이만 봐서는 사쿠라인데…
10 벌써 등장한 「두근두근 메모리얼 2」의 코스프레, 역시 코스프레를 하려면 유행에 민감해야 하는군요
11 이것은 디지캐럿! 이것만큼은 도저히 봐줄 수 없어…!
12 다른 것은 둘 째 치고 저 티셔츠는 왠지 가지고 싶군
13 역시 찍고 있군…
14 저 우측의 두근두근 2 코스프레 님을 보라!(오늘 저녁은 다 먹었군…)









열혈 애니넷



동인 게임 「동속 카드 120%」의 개발화면입니다. 애니메이션과는 상관없는 그냥… 담당자 취향입니다.

김태성

K:(이 K는 제 성인 K입니다. 원고마스터 K의 K가 아닙니다.)너 어째서 열혈 애니넷에 건담 얘기를 쓰는거야!

태성:!!! 저것이!! 죽어버렷!!

K: 아닛! 칫! 더러버서 할복한다! 우욱! 윽!

태성: 지가 죽음 어쩔 거야!? 야 비서! I나 M을 불러!

비서: I와 M도 할복했는데요.

K: 뭐시라!? 그럼 관둬! 관둬!

(사연은 생략…)

PS1 프리티 사미님, 이치타카가 전철에서 이오리에게 고백했는데 이오리가 승낙했어요. 경사에요!

전 피규어는 별로 좋아하지 않습니다…. 정말로…. 믿기 힘드시죠? 사실은 저도 믿기 힘듭니다. 그래도 그냥 모른 척하고 속아주시면 안될까요…?

PS 전 이오리 보다는 시오리를 좋아하기 때문에….

PS 2 패러디는 창조의 시작입니다.

이번 달에는 특히나 많은 편지가 도착하였습니다. 덕분에 별로 사용하고 싶지는 않았지만 담당자 필살 어빌리티 생략(전략, 중략, 하략) 커멘드를 사용하게 되었습니다. 개인적으로는 열혈 애니넷으로 오는 모든 편지와 엽서는 풀 버전으로 싣고 싶지만 되도록 많은 독자 분들의 사연을 싣기 위해서는 어쩔 수 없군요. 그럼 사연을 보내주신 모든 분들께 감사드리며 열혈 애니넷 힘차게… 나가보도록 노력은 해보겠습니다. 쿨럭… 쿨럭…

by 마감에 지쳐 가는 담당자 사미가….

아사미야 in「PS」

안녕하세요. 사미님. 전 아사미야 in「PS」란 아이에요. GP는 처음인데…. 후후- 아! 부탁드릴게 있는데 실어 주실라나 모르겠어요. 제가 친구랑 트윈지를 만들었거든요?(아직은 아니고 예정이지만요^^). 음나~ 그래서 광고좀 실어주셨음 해서요-. 에헤- 동봉한 아테나 그림은 예쁘게 그리려고 노력했는데 예쁘게 안됐어요. 히잉~ 슬퍼라… 암튼 광고 좀 꼭 실어주세요♥

「K.O.F 패러디 G2」에서 트윈지를 냈습니다. 사이즈 A5에 분량 100P의 깜찍한~♥소책자입니다. 가격은 운송료 포함 4000원이고 구입하실 분들은 반송우표와 연락처를 보내주세요♥~

주소: 412-210

경기도 고양시 덕양구 토당동 402번지 임정빌라 1동 109호 아사미야 in 「PS」앞.

B.P: (015) 7755-0818.

(나머지는 페이지 상 하략…)



광고 실었습니다. 뭔가 대대적으로 실어드렸으면 좋겠지만 페이지 문제 상…. 게다가 뒷부분은 하략…. 아…. 정말로 아쉽군요. 사연도 실어드렸으면 좋았을 텐데…. 너무 억울하다고 생각되지 않으십니까? 절 원망하지 마시고 저희 팀장님에게 열혈 애니넷을 부록으로 해달라고 항의 엽서를 보내주세요. 전 아무런 힘이 없답니다. 이런…. 왠지 혼자 횡설수설 해버렸군요. 죄송합니다.

PS 그림 충분히 귀엽습니다.

PS2 꼭은 PS를 포함 5번 나왔습니다

윤재인

안냐세요~(제 특유의 인사말이에요^^). 처음으로 사미님이란 글자를 쓰게 된 펜네임 미리네의 윤재인입니다. 아! 글을 쓰게된 결정적인 이유를 깜빡했는데… 저… 뭐 좀 물어봐도 될까요? 4회 때 코믹에서 바이스란 애니메이션을 틀어주던데 인기가 장난 아니더군요. 바이스 크로이츠라고 하던가? 거기에 대해 알아봐 주신다면 감사하겠습니다. 프리티 사미님이 쓰신 애니메이션 최신정도! 봉신연의의 태공망이 3위로 올라왔더군요. 너무 기뻐요(개인적으로는 푸른 머리의 미소년 양진을 더 좋아하지만요…) 139표란 글씨 옆에 있는 태공망



사진이 너무 멋지네요. 아… 처음 쓰는 사연이고 편지만 쓰면 내용이 마구잡이로 뒤엉켜버리는 지라… 사미님 조금 혼란스러우셨겠네요…^^. 앞으로 애니 이야기 위해서(PS가 있어서 FF8이야기를 하고 싶지만…. 그건 신사임당님께 해야죠…) 많은 글 보내드릴게요~♥

이번에는 정말 코스프레가 적더군요. 물론 코스프레인들이 불참한 이유가 있기는 하지만 지면에서 적을 수 있는 내용이 아니라 생략…. 사실 저도 그냥 놀러간 거였다면 별로 상관 없었겠지만… 취재하러 갔는데 코스프레를 한 사람들이 너무 적어 결국 폐장할 때까지 고생만 하다왔습니다(원래는 속전속결로 끝내고 오려고 했는데…). 그리고 질문 하신 것에 대해 설명하자면 만화책이라면 해적판이 국내에 들어와있고…. 애니메이션도 용산에 가시면 살 수 있습니다. 애니메이션에 대해 간단히 설명하면 코야스 타케히토, 세키 토모카즈, 미키 신이치로, 유키 히로 등…. 호화 성우진으로 무장한 미소년 애니…입니다. 아마 그 재미보다는 유키 히로를 홍보하기 위해 틀어준 것이 아닐까 생각되네요.

PS 저는 카호를 가장 좋아합니다

두슬기

안녕하세요. 사미님. 지난달 책에 마법사님이 절 이상한 쪽으로(?) 써 놓아서 전 친구들에게 변태라고 놀림을 당하고 있습니다. 사쿠라를 코스프레한다는 말은 농담으로 얘기한 건데…. 많은 독자분들에게 논란이 되었다면 사과 드리겠습니다. 전 남자가 사쿠라 코스프레하는 걸 보기도 싫고 하고 싶지도 않습니다. 같이 보낸 그림은 메이린입니다. 전 요즘 사쿠라 보다는 메이린이 더 좋아졌습니다. 넘 귀여워서…(하는짓이). 이 참에 메이린 코스프레를…(죄송!) 그럼 새해 복 마니2 받으시고 부디(?) 안녕히!



보시다시피 두슬기님은 사쿠라 코스프레에 관심이 없으시다는군요. 논란의 대상이 되었던 독자분들께서는 이제 진정하시기 바랍니다. 메이린을 좋아하신다고요…? 드디어 극장판에 메이린이 등장했습니다. 게다가 그 성격도 여전하고…. 그리고 설정상 아직 샤오란과 사쿠라가 러브러브가 되기 전이라…. 상황 전개도 불만하고…. 무슨 말이 더 필요하겠습니까? 직접 보십시오. 정말 끝내줍니다. 그리고 이 그림은 아트갤러리에 싣고 싶었지만… 왠지 열혈 애니넷으로 온 것 같아서…(편지에 그냥 프리티 사미라고만 적혀 있었어요…)

나루

와~안녕하세요~「열혈근성 나이스 뺀질 악필가이 나루미·사보텐더」라고 합니다아~(헉!헉!)제 주위 사람사이(人間)들은 절 '나루'라고도 하지요. 그 길고 긴 아름다운 센스의 열혈 근성-나이스 뺀질악필가이 나루미·사보텐더에서 겨우 '나루'라니…. 에에에~(설마 사미님도 그러시진…) 껄껄껄~ 사미님은 절 모르시겠군요. 예, 저도 사미님을 오늘 처음 알았습니다. 그래서 사미님이 절 모르시겠죠. 예…. 오늘 처음 편지를 보내는 거니까요. 껄껄껄~(이… 이상한 놈…) 아! 저 위에 死美는 신경 쓰지 마십쇼. 제가 한자를 몰라서 제멋대로 써놓은 거니까요. 헷…. 그림…을 그리려고 연필로 끄적끄적 하다가… 결과물은 파판7의 키사라기 유피양이 되어 버렸습니다. 으… 히로인에게 깔려서 햇빛을 못 받은 비 인기 캐러… 친구들이(친구는 무신…원수들!) 쪼끄맣게 생긴 女가 가슴은 빵빵이라고… 으~고민~ 도대체 어떻게 그려야 수많은 人間들의 욕구를 충족시킬 수 있을런지…? 어라… 내용이 다른 곳으로… 제~KIL. 여… 여튼 버리지만 말아 주세옷~ 담부터 ANI 그림 그릴께요. 잘 부탁! 그럼 안녕히-(급커브닷!) 천안에서 열혈근성나이스뺀질 악필가이 나루미·사보텐더-

PS 저도 데지캐럿 넘 좋아해여♥(…로리의 道…)

PS1 훗…. 제 엘레강스한 악필을 읽어 주시느라 수고하셨습니다. 나중에 편집실로 녹차 한잔 들고 처들어가도록 하지요(문전박대♥러브파워♥달기님의 저주♥대자연의 징벌♥우훗♥)



죽도록 아름다운…. 그래서 死美…인가…라고 납득해 보고 싶지만…. 그럼 나루님은 루나의 그 고양이(?) 나루입니까? 흠…. 농담입니다. 신경 쓰지 마세요(신경 쓰일걸…?) 후훗! 신경쓰인 다면 저의 승리!? 이런…. 또 얘기가 빗나갔군요. 본론으로 돌아와서 유피양! 정말 귀엽군요. 어딘가 밸런스(?)가 안 맞는 감도 있으나 이미 티파에서 그 밸런스는 붕괴되었으니 별 상관은 없군요. 그런데 저 마테리아를 훔쳐보세…라는 글을 보니 생각나는 게 있는데…. 제가 들어있는 통신가의 모 동호회에서 사랑하는 사람이 죽으면…. 이라는 질문에 '수장하고 마테리아를 뺏는다'라고 대답한 아주 멋진 센스(?)를 가진 분이 계십니다. 저도 그냥 끄적여 봤습니다.

PS 「To Heart」, 「카드캡터 사쿠라」, 「디지캐럿」 로리의 道를 걷게 해주는 3대 작품이지요. 아! 저는 시리어스한 작품을 좋아합니다…라고 해도 믿지 않으시겠죠?

PS1 오시는 것은 상관없지만…. 마감 피해서 오시는 것이 좋을지도….

PS2 에어리스를 살려내라 세피로스!

이홍신(KYO Gile)

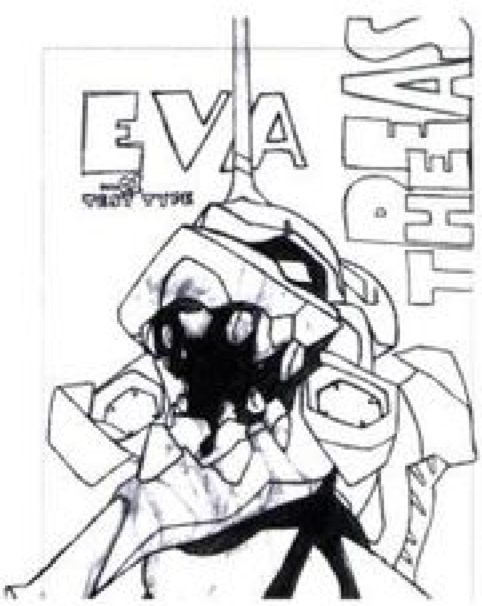
안녕하세요. KYO Gile이라고 합니다. 처음으로 편지를 보내는군요. 전 코스튬 플레이어를 꿈꾸는 사람입니다.

(사연 전략)

PS 내가 요즘 돈이 별로 없어서 애니메이션 테입이나 CD를 많이 못사는데… 혹시 부산에 사시는 분들 중 그리고 애니메이션 테잎이나 CD를 많이 들고 계시는 분께 테잎이나 CD를 빌리고 싶습니다. 물론 공짜로 빌려달라는 것은 아니고 1개당 500원정도 그리고 빌리면 10일 안에 돌려드리겠습니다. 연락처는 051-861-4481입니다.

PS2 동아리에 들고 싶습니다. 게임 동아리면 좀 좋고 애니 동아리면 좀더 좋고 코스프레 동아리면 제일 좋습니다. 그림 그리는 동아리는 제가 그림을 좀 못 그려서(그러고 보니 게임 말고는 잘 하는 게 별로 없군요. 흑흑). 연락처는 첫 번째 PS에 있습니다.

PS3 아직도 kyo가 생각나는군요… 흠…



사연이 너무 많이 전략되어 버렸습니다. 아직 담당자가 전략 커멘드에 익숙하지 못해 이런 결과가 나온 것 같군요. 죄송합니다…. 맘에 드는 동아리에 들어가기를 바라고 있겠습니다. 그리고 그 kyo랑 잘 됐으면 좋겠네요…(?)

조수익

안녕하세요. 프리티 사미님. 저번 사미님께서 주관하신 체크도를 측정한 결과 130%가 나와 '아직 초 위험한 인물은 아니군'하고 안도하고 있는 지극히 평범한 고등학생일 뿐입니다 미소녀 오염도가 150%가 넘으시다니…. 그럼 당연히 「To Heart」는 마스터 하셨겠죠. 이건 방학 전 제 친구 조모군과의 대화입니다(절대 제가 혼잣말 한 게 아닙니다).

(중략)

결국 저와 저의 친구는 쿠르스가와의 참으로 흉악한 음모를 발견했습니다. 뭐 엔딩에서 시판되는 로봇은 뭐냐구요? 복제인간 모르십니까? 전율이 오지 않으십니까? 우리는 쿠르스가와의 두 미녀 자매에 의해 가려진 진실을 이제서야 깨달은 겁니다. 사미님 태초의 혼돈에 빠진 저의 가련한 영혼을 각성시켜 주시옵소서. 그럼 이만….

PS 편지지 어땠습니까. 동생에게 반 강제로 뺏긴 했지만…멀티는 가고 인제 저에게는 사쿠라짱만이 남았습니다. 레리-즈

지난 번 그 테스트에 한가지 빼먹은 게 있는데…, 세상에서 가장 위험한 것이 결과가 100%를 넘기고 훗! 아직은 괜찮군…'이라며 안심하는 사람이랍니다. 어쩌면 수익님이야 말로 초 위험 인물일지도 모른다는 생각이 드는군요. 그러고 보니 防塵이라는 자도 100%를 넘기고 이건 사기라며 흥분하던데…. 그건 어딜봐도 연출이고 防塵이란 사람 제대로 했으면 200%는 나올 초 위험 인물입니다(설마 防塵이 보진 않겠지?).

SHI

열혈 애니넷 담당 프리티 사미님♥ 안녕하세요^^ 또다시 찾아온 SHI에요. 그 동안 건강하셨겠죠? 요새 독감이 매우 유행한다던데…. 아! 먼저 '듀오'에 관해 자세히 설명해 주셔서 넘 고마워요. 설명도 자세할 뿐 아니라 사진까지…. 저 정말 감동했습니다. 너무 감사해요^^(속으로 사미님은 너무 친절하신 분이라고 생각 중…). 참 그림은 약속대로 오리지널입니다. 근데 한달 전에 그린 거라 담 번에 기회가 나면(오리지널)귀~여운 걸로 하나 그려 드릴게요(담엔 사미님이나 한번 그려볼까?^^) 이제 본론으로 들어가서…. 저기요…. 사미님, 제가 GP를 처음 살 때부터 느끼는 건데요…. GP에 꼭끔 불편한 점이 있는 것 같아요. 고민고민 하다가 결국은 용기를 내어 말씀드리고자 하는 것이니… 언짢게 생각지 마시고 그냥 더 좋은 GP를 만들기 위한 것이라 생각하시며 들어주셨으면 해요. 그 불편한 점이란 다름 아닌 GP의 (책 제본 방식에 관한 것입니다. 그다지 많은 불편이 있는 것은 아니지만… 왜 GP는 본지를 책 제본 방식으로 만들지 않고 호치키스(스테플러인가……;)로 찍어서 만드는 건가요? 궁금…. 몇 가지만 사례를 들자면요…. (페이지상 중략…) 그래서 말인데… GP의 제본 방식에 무슨 특별한 이유라도 있는 건가요? 괜시리 궁금해지는군요. (혹시) 있다면 좀 알려주셨으면… 하구요…. 아~아…. 자꾸 이런 얘기하기 죄송하네요. 딴 얘기로 전환할게요^^. 응 그러니까…(저번에…)참! 사미님, 글고 보니 저번 호에서 늙었다고… 슬퍼하시는 것 같던데…. 너무 슬퍼하지 마세요. 그래도 일할 수 있다는 건 아직 젊다는 얘기잖아요? 글구 사미님 정도면 아직 늙은 것도 아니에요. 그러니까… 힘내셔야 해요^^. 으… 음… 그럼 이번에 이걸로 이만 줄여야 하겠군요. 해야할 일이 좀 있어서…. 이렇게 일찍 헤어지려니 섭해요. 그치만 담에도 기회가 있으니깐…. 담에는 더욱 발전한 모습으로 뵐게요. 몸 건강하시고요. 안녕히 계세요.



PS 사미님 근데요… 애니메이션 코너에서 수호월천의 애니에 관해 좀 다뤄주시면 안될까요?(수호월천 애니가 있다는 말은 들었는데 거기에 대해서 통 몰라서…(자료가 없어요~오!) 그러니까… 가능하면 부탁해요!♥

파워의 제본에 대해 지적해 주신 것 정말 감사드립니다. 사실 저도 GP 볼 때마다 느끼는 거지만 저 역시 궁금합니다. 도대체 무슨 특별한 이유가 있을까 하고…. 다행히 앞으로는 나아질 예정입니다.

PS 얼마전 건담W을 누군가에게 빌려 봤는데…. 첨에는 다 여잔 줄 알았습니다(히이로만 빼고…). 카토르와 듀오…. 조금 마음에 드는군요(여자였으면 좋았을 텐데…).

PS2 안 그래도 이번 달에는 「수호월천」을 소개하려고 했는데…. 어쩌다보니 사쿠라와 쿠루미가 나와버렸군요. 다음달에는 「수호월천」을 다룰 예정이니 기대를….

PS3 아…! 그림이 너무 귀여워요! 너무너무 감사해요. SHI님.



▶ 이것은 TV판의 샤오린! 별 의미는 없습니다.

오준경

안녕하십니까? 사미님. 사미님께서 거하게 한턱 내실 것을 노력하신다고 하셔서 얼마 전 파워를 방문했는데… 돈 없는 날이 초회한정CD 본날이라고… 떠돌군만 자리를 지키고 있더군요. 그 와중에 옆에 죽어 계신 울프님… 우어어… 우째 이런 일이…. 집에서 한턱 언제 먹으러 갈까? 고민 끝에 기왕 이니 난 이날 가겠어. 이 엄청난 판단력(?)으로 방문일자를 정해 방문했지만… 남남… 대부분 휴가 중~(T_T) 그리고 사미님의 요리… 아무리 천지무용 뒤져봐도 살인요리는 안나오던데…. 혹시 살인요리라면 쓸데없이 실험 아니메 엑셀사가의 엑셀의 비상식품 멘치가 아닐는지…. 뭐 멘치는 인간은 아니지만 어떻게 해서든 살고자 하는 생각에… 남남…. 그리고 지난 호 사쿠라 열중도… 다행이도 127.1%밖에 안나왔더군요. 문제 중 24번의 4번을 선택한 제가 얼마나 우습던지…. 호호호. 그럼 이것으로 사미님 안녕히…♥ 요즘 퀸 오브 하트99에 미쳐있는 놈이….

PS 지난 호 편집후기…. 후후후 전 GBC와 사쿠라 정품 다 있습다…. 후후

PS2 떠돌군이 사악하게 빈대 껴서 살더니 플스로 죄 값을 치뤘군요.

PS3 아무리 LDP가 없어도 초회한정 LD를 구입한 후 스페셜 부록인 사쿠라 'Not For Sale' 브로마이드를 보고 흐뭇해하는 저를 사미님이라면 이해하시라 믿습니다…. 주위에서 아무리 뭐라 해도…

PS4 제가 아는 폐인께서 논한 명언을 여기에 적습니다. '남자의 로망은 세라문, 인생은 질럿'

제가 휴가일 때를 이용 방문하셨군요. 그나저나 '기왕 이니 난 이날 가겠어'라는 문장을 읽다보니 문 듯 새턴의 정신유해 소프트 데스 크림존의 오프닝이 생각나는군요. 어쨌든 정말 아쉽군요. 국내에서 사쿠라 등신대 피규어 구하기보다 더 힘든 것이 사미가 밥 사는 건데…. 다음에 오실 때는 연락 주시고 오세요…(연락을 주고 오면 도망갈지도…).

PS 전 GBC는 없고 사쿠라만 있습니다(물론 정품).

PS2 그러니까 회사에 기부하랄 때 할 것이지….

PS3 이번에 발매된 사쿠라의 패키지가 한정판과 일반판이 다르다는 이유만으로 둘다 예약해버린 저를 준경님이라면 이해해 주실 거라 믿습니다.

PS4 제가 아는 미소녀 바보께서 논한 명언을 적습니다. '남자의 인생은 포니테일, 인생은 메이드' 절대로 제가 한 말이 아닙니다.



김혜연

프리티 사미님. 안녕하세요. 저는 지난번 BIO HAZARD 3를 상품(?)으로 받아간 김혜연이라고 합니다. 염려해주신 덕택에(?) 도키메키 2와 패러사이트 2 등으로 바꿀 수 있었습니다. 감사해야하나요?(어색한 웃음) 코너가 코너인 만큼 애니에 관한 얘기를 해야겠지요?… 무슨 얘기를 해야 하나… 흠! 나데시코 노래가 나오는군요. You get to burning 노래 넘×넘 좋아요. 제가 듣고 있는 CD는 얼마 전 친구를 통해서 산 1997 Animation best collection vol.2!! 좋은 노래가 너무 많아요~. 그중 제가 좋아하는 곡은 천지무용의 天地無用!音頭 가오가이거의 勇者王誕生! 아까 얘기한 You get to burning 도 좋구요. 우테나 곡도 ~~輪舞~~ 무지 좋아요~ 꺄아~ CD사고서 이렇게 잘샀다고 생각한 CD는 별로 없어요. 만약 없다면 추천해드리고 싶군요(가지고 계신곡이 많겠지만 특히 천지무용엔 직접 나오시잖아요. 웃음) 사실은 저도 친구의 추천으로 샀어요. 앗!! 할말이 없어졌당…ㅠㅠ 애니얘기말고 게임 얘기해도 돼죠? 잠시동안 겜파워 1월호를 훑어봄(2월호 구입을 아직 안한 관계로). 해도 되는군요. 아까 위해서 말씀드린 바와 같이 그날 게임을 몇 개 구입했습니다. 사실은 훨씬 전부터 구입하고 싶었던 게임이었으나 방학 전에 섬 땜에 방학 후에는 코믹월드 5 준비로 바빠서(5일 동안 날밤새서 준비함. ㅠㅠ 우리 부지런해집시다요~) 미루고 있었지요. 어쨌든 구입했습니다.!!

(사연 중략)

PS 다음 코믹월드 6도 취재 나오시나요? 그럼 저희 부스 꼭 들러주세요~♥ 죽림고회(竹林高會)입니다.

PS2 고교천왕이란 만화를 보기 시작했습니다. 너무너무너무 재미있더군요♥ 그래서 질문인데요 고교천왕도 애니메이션으로 있나요?

시디는 무사히 교환하셨다니 다행입니다. 저도 그 때 코믹월드에서 막 회사로 복귀한지라 정신이 없어서…. 하지만 게임을 못하셨다니…. 저도 그 마음 압니다. 도키메키 2를 구해왔더니… 防風이 공략한다고 가져가 버리고(크윽… 밀봉이었는데…). 센무를 구해왔더니 마감이라 오프닝도 제대로 못보고…. 어라…. 왠지 위로가 아니라 제 하소연이 되어버렸군요.

PS 물론 갑니다. 과연 그게 취재가 될지는 모르겠지만…. 개인적으로는 그냥 가서 놀다오는 게 좋은데…. 취재는 귀·찮·아!(헉… 팀장님… 농담입니다).

PS2 고교천왕이라…. 아쉽게도 회사에 그 만화를 아는 사람이 없더군요. 게다가 원제를 모르면….

소녀

안녀세요. 사미님을 비롯한 모든 분들…. 제가 요렇게 건방지게 모든 분들이라 사칭(^^;)한 것에 대해 깊은 죄스러움을 표합니다. 저로 말할 것 같으면 그냥 「소녀」입니다. (중략) 비록 겜은 못하지만 모 PC잡지를 꾸준히 봐오던 저로선 겜파워는 신기하로뽕(제가 만든 마약입니다. 가끔 쓰는 아뒤이기도 합니다^^;)과 같은 존재였습니다. 겜을 못하다 보니 저는 캐릭터와 그래픽으로 모든 걸 파악하고 등급을 매기려는 경향이 있지요. 사미님이 미소녀로 모든걸 해결하시는 것처럼…. 저두 미소녀 겜을 조아합니다. 남자들에게 맞춰져 있어서 겜 자체는 별로 안 조아하지만 그녀들의 프로필과 생김새, 겜의 스토리를 즐기는 편입니다. 읽는 것만으로 재미있기 때문에. 아마 사미님의 그 테스트(?)를 하면 전 낮은 퍼센트로 나오겠지요. 이야기가 희한한 곳으로 빠졌군요.



아 그리고 제 글씨는 원래 이렇지 않습니다. 재미있게 해보려고 시도한 건데 하나두 재미없군요. 담부턴 예쁜 글씨에 예쁜 편지지에(이번엔 첨이라 이 딱딱한 높임말을 사용했지만 담부턴 분 또는 님이라는 칭호에서 「오빠~」라는 칭호로 한껏 격을 높인~)닭살로 코팅까지 입힌 편지를 보내드리겠습니다. 겜파워를 읽으면서 전부들 서로 아시는 것 같아서(보내는 분이나 읽는 분이나) 왕따 당하는 느낌이었습니다. 언젠가 없어지겠죠. (또 중략) 쓰다보니 사미님 이름이 가장 많이 등장했군요. 그 이유는 「미소녀」가 아닌가 싶군요. 그럼 빠빠이.

문장 전반에 걸쳐 사미란 이름이 가장 많이 등장하는군요. 그래서 이 사연은 열혈 애니넷에 실리게 되었습니다(사실은 미소녀 겜을 좋아한다고 해서…). 이 편지는 제가 여러 번 읽어봐도 글의 주제를 찾을 수 없었던 관계로 본인과 친분이 깊은 일본 코나미 사단의 반짝 고등학교 동창 후지사키 시오리양에게 도움을 청하려 했으나 아쉽게도 후지사키 시오리양은 한국어를 못한다는 치명적인 문제가 발생 해버려…. 결국 글의 주제는 찾지 못한채 사연이 실리게 되었습니다. …왠지 저마저… 횡설수설하고 있군요. 아… 이 편지는 도대체 무엇을 위해 보내진 편지란 말인가….

Kratt@nownuri.net

안녕하십니까. 집에서 조금 먼… 곳에서 나라를 지키고 있는 전직 게이머 정우열이라 합니다. 휴가를 나오면서 느낀 것은 '참 세상 많이 바뀌었다'인데… 4개월, 5개월이라는 공백사이에 오락실, 게임기 게임의 판도가 그렇게 뒤집혔고 게임도 수없이 쏟아졌다는 것…. 진짜 놀랄만한 일입니다. 군대 가기 전에는 느끼지 못한 것이었는데…. 잡생각은 여기까지…로 하고, 군대(이것은 제가 있는 곳을 기준으로 합니다)에서 '밖에서 게임하다 왔다'라고 하면 100% 스타 크래프트를 물어보더랍니다. 게임기, 오락실 게임 전문에 스타경력이 3달도 안되는 전 3개월 전에 스타를 잡지 않았으면 무시당할 뻔했습니다. 가지고 있는 게임기 숫자(XX개)에 게임 숫자(XXX개)를 말하니까 놀라기는 하지만 그것도 잠시… 모르니까 무시하더랍니다-; 요즘은 TV에 DDR이 많이 나오니까 DDR도 조금은 끼어 드는데…. 도전 고교 챔프의 DDR챔프를 봤는데 저로서는 한심했지만 고참들은 죽으려고 합니다. 뽕가서…. 이러한 사실에 대해 게임 매니아 기자이신 사미님의 의견을 바라겠습니다.

저도 놀랐습니다. 언제부터인가 편집부에도 스타 열풍이 불기 시작했고, 모두의 화제는 스타로 바뀌게 되었습니다. 그래서 한 때는 스타를 시작해 보려고 했지만 그 결과는…. 다행이 DDR은 화면 보면서 발판을 밟는 수준은 되는지라…. 역시 게이머로서 남으려면 자신의 소신을 가지고 게임을 하는 것도 중요하지만 유행에도 민감해야 된다는 것을 느꼈습니다. 게임 시장이 많이 바뀌었군요. 그래도 전 제 나름대로의 게임 생활을 즐기겠습니다. 게임은 좋아서 하는 것이지…. 유행 따라가려고 하는 게 아니잖아요?

언제나 사연을 보내주시는 안산왕님 파워에 놀러오셨을 때 제대로 대접해 드리지 못한 것 같아 죄송합니다. 꼭 다시 한번 놀러오세요.
레스톨 사연을 보내주신 이춘근님 그래도 어느 정도 인기는 얻고 있다고 합니다.
파워의 표지가 사미의 음모라 생각하시는 이율님 전 억울합니다.
전신의 매력에 푹 빠지신 윤영민님 그건 일본 무사들이 쓰는 말투입니다.
여러 가지를 질문하신 K.T.K(킨타군데)님 그건 일본에서도 찬반이 극으로 나누어지는 부분입니다.
레이싱 게임을 좋아하시는 조정관님 저는 나가세 레이코 만 좋아합니다)
무비카드를 구입하신 이성현님 VCD는 용산 가면 널려 있습니다. 그리고 LD는 LASER DISK의 약자로 국내의 대부분의 애니메이션이 이 LD의 더빙판입니다.
끈끈한 친척애를 보여주시는 찬님 예거 싸움 심하게 하면 누구 하나 콩가 꽁으로 바뀌게 됩니다.
코믹월드와 데지코 사연을 보내주신 Archum(아첨)님 데지코가 귀엽긴 귀엽지요.
열혈 애니넷인지 열혈 미소녀 넷인지 모르겠다는 사연을 보내주신 장용민님 열혈 미소녀넷도 나름대로 좋지 않나요?
쓰레빠님 사연을 보내주신 D.M JANG님 죄송하지만 원고가 마감된 후 사연이 도착해 제대로 된 답변을 해드릴 수 없군요. 사진은 고마워요~!
예쁜 사진과 함께 사연을 보내주신 hayan님 사연은 엽서에 있는 주소로받는 사람이나 코너를 적어 보내주시면 됩니다. 그리고 G's 매거진은 저도 좋아해요.

그 외 사연을 보내 주신 모든 분들께 감사드립니다.

프리티♥사미의

애니메이션 최신 정보

카드캡터 사쿠라 두 번째 극장판 여름 개봉 예정

극장판 「카드캡터 사쿠라」의 2번째 작품이 2000년 여름 개봉예정이다. 아직 상세한 정보에 대해서는 일체불명이지만 현재 「카드캡터 사쿠라 3기」가 방송중인 것에 맞추어 나구루와 에리올 등 사쿠라 카드편 신 캐릭터의 등장도 기대할 수 있게 되었다.



▶ 이번에도 메이린은 등장할 것인가…? 그럼 리카는? 아직 아무것도 공개되지 않았지만 혼자서 이런 저런 상상을 해보는 것도 나름대로 재미있다

지켜줘! 수호월천 OVA로 등장!

국내에서도 코믹스와 애니메이션으로 인기를 모은 「지켜줘 수호월천(이하 수호월천)」의 OVA 타이틀이 결정되었다. 타이틀 명은 「전심(傳心) 지켜줘 수호월천」으로 한 편당 30분, 전 5편으로 완결될 예정이며 제 1편은 2000년 6월 23일, 2편은 2000년 8월 하순 발매 예정이다.



▶ 샤오린을 OVA에서 볼 수 있답니다. 정말 행복하지 않으십니까?

이노우에 키쿠코 인터넷 서비스 개시



▲ 실제 사진도 있지만 이런 일러스트를 두고 괜히 사진을 싣고 싶은 맘은 없다

「아아! 여신님」의 베르단디를 비롯하여 「괴도 세인트 테일」의 세이라 역 등으로 국내에서도 많은 인기를 받고 있는 성우계의 누님 이노우에 키쿠코가 팬들을 위한 인터넷 서비스 「@manbow」를 개시한다. 「@manbow」는 이노우에 키쿠코를 위한 일종의 팬 사이트로 회원으로 가입하게되면 @manbow명의 이 메일 주소를 얻을 수 있으며 이노우에 키쿠코가 직접 자신의 근황 등을 회원 전원에게 메일로 보내주거나 자신의 음성 수록 장면을 견학할 수 있는 자격과 자신의 즉독극(卽讀劇)을 MP3로 보내주는 등의 서비스를 받을 수 있다. 회비는 한 달에 1,000엔으로 회원들만의 특전도 충분히 준비되어 있다. 게다가 @manbow이 들어간 E-MAIL 주소는 다른 곳에서는 받을 수 없는 레어 주소로 이노우네 키쿠코의 팬이라는 증거! 자신이 이노우에 키쿠코의 팬이라고 생각한다면 일단 http://www. ponycanyon. co. jp/manbow/으로 접속해보자.

가이낙스 ova 최신작 프리크리 발표

가이낙스의 최신 OVA 프리크리가 드디어 공개되었다. 무대는 지방도시 마바세, 초등학교 6학년인 나오이누와 의문의 미소녀 하루코의 만남으로 이야기는 시작되고, 그들의 앞에 의문의 로봇까지 등장하여 그의 형 여자친구인 마미미와 아버지 카몬까지 커다란 사건에 휘말린다는 지극히 가이낙스 다운 스토리로 캐릭터 디자인의 이상한 바다의 나디아와 에반게리온 등의 캐릭터를 디자인한 사다모토 요시유키, 애니메이션 제작은 프로덕션 I.G 등 호화 스텝진을 자랑한다(담당 성우는 아직 공개되지 않았다). 총 6편으로 제작되고 1편은 금년 봄 발매예정이며, 발매에 앞서 코믹판이 월간 매거진Z에서 2월부터 연재된다고 한다.



리플레인 블루 OVA화

18禁 유수 메이커 엘프의 「리플레인 블루」가 OVA화된다. 현재 총 3편으로 완결된다는 것 이외에는 아무 것도 공개되어 있지 않지만 동급생, 하급생, 유노 등 엘프 대부분의 작품이 애니메이션화 되었던 만큼 리플레인 블루의 OVA화도 어느 정도 예상되었던 일이다.



▶ 하급생의 원화와 캐릭터 디자인을 담당한 카토이 아야 또다른 작품

성우계의 역사를 이 한권에…

수많은 인기 성우를 배출하고 있는 「아트비전 부속 일본 나레이션 연기 연구소(이하 일본나레)」. 그 일본 나레 출판사업부의 기획 편집에 의해 서적「성우백서」가 2000년 2월 25일 출판된다. 가격은 1,800엔으로 기본적인 내용은 「성우업계의 발자취」, 「각 프로덕션 사장과의 대담」,「미츠이시 코토노, 에노모토 아츠코 등… 배테랑에서 신진성우까지 각 성우와의 대담」,「애니메이션 관련작품 데이터」등 차세대 성우, 배우의 참고서가 될 수 있도록 제작한다고 한다. 국내와는 다르게 성우천국이라 불리는 일본 성우의 예능문화를 알 수 있는 귀중한 참고자료, 성우에 관심 있는 사람에게는 반가운 소식일 것이다.

남자의 로망을 듣는다.

얼마 전 발매된 리프의 「리프 보컬 컬렉션」에 이어 수많은 인기 미소녀 게임을 만들어 온 F&C, 그 주요 게임들의 주제곡을 하나의 시디에 모은 F&C 베스트 앨범 「My Best Heroins」가 2월 4일 3,048엔에 발매된다. 노에미라는 역대최강의 히로인을 탄생시킨 「With You」, 남자의 로망을 레스토랑에서 「Pia 캐럿에 잘오셧습니다」, 동창회는 즐거운 것이라는 것을 일깨워준 「동창회」, 짤린 동창회 「프렌즈」, 전화방의 폐단을 게임으로 표현한 「버철 콜」, 히로인 수만큼 노가다를 감행해야하는 「팔레트」등의 주제곡이 들어 있는 이 시디는 미소녀 게임을 사랑하는 모든 이들의 필수 소장용 아이템, 물론 마지막 트랙은 세기의 명곡 GO! GO! 웨이트레스!



▲ 아직도 즐겨듣는 GO! GO! 웨이트레스, 남자라면 풀 코러스로 부르는 것은 기본!

디지캐럿 비디오 발매

일본은 물론이고 국내에서도 각광받고 있는 「디지캐럿」의 비디오 발매가 결정되었다. 3월 24일 발매되는 Vol 1에는 각화가 짧다는 것을 감안하여 1화에서 8화까지 수록되며 4월 26일 발매되는 Vol 2에는 나머지 9화부터 16화까지 수록된다. Vol 1 영상특전으로는 TV CM 타입 1과 성우진의 라이브 메시지 토크Part 1이 수록되며 Vol 2에는 TV CM 타입 2와 성우진의 라이브 메시지 토크Part 2가 수록된다. 가격은 LD와 비디오 각 4,700엔으로 아직 디지캐럿을 못 본 사람은 데지코의 마력에 빠질 수 있는 마지막 찬스를 놓치지 말자.



노다 준코 미니 라이브 이벤트 개최



두근두근 메모리얼의 히로인 히노모토 히카리의 성우를 담당했던 유명 성우 노다 준코의 미니 라이브 이벤트가 12월 22일 시부야에서 개최되었다. 「두근두근 메모리얼 2」의 오프닝 테마곡이었던 「용기의 하느님」을 부른 노다 준코의 목소리를 라이브로 들을 수 있었던 이번 이벤트는 팬들의 열기속에 성황리에 개최 되었다

◀ 이 사진의 주인공이 노다 준코, 설마 사진보고 실망하는 독자는 없겠지?

이달의 주요 발매 리스트

14일	퍼스트 키스 스토리 -키스부터 시작되는 이야기-(OVA)	비디오, DVD	6,800엔
23일	엑셀사가 1(TV판)	6,090엔	비디오, LD,
25일	센티멘탈 저니 메모리얼 BOX(TV판)	26,040	DVD
25일	아직 아직 세이버 마리오넷 박스(OVA)	13,440	DVD
25일	극장판 카드캡터 사쿠라	10,290	비디오, LD, DVD
25일	사쿠라 대전 광화연란 2화(OVA)	비디오, LD, DVD	5,800엔



좀 알고 하죠?

게임과 북유럽신화

많은 게이머들의 기대 속에 발매된 발키리 프로필. 유저들의 반응에 부응할 만한 부분이 많았는지, 여러 사람들이 발키리 프로필을 플레이하며 즐거운 비명을 올리고 있다. 그런데, 알려져 있다시피 발키리 프로필은 그 배경을 전적으로 북유럽의 신화에 두고 있는 게임. 발키리 이외에도 북유럽 신화와 관계를 많건 적건 간에 맺고 있는 게임도 잔뜩 있다. 이쯤에서 한 번쯤 북유럽 신화에 대해 간단하게나마 알고 지나간다면, 게임 하는 재미도 한층 깊어지지 않을까?

[글 : 소년 X]



인간보다 더 본능에 충실한 신들

흔히, 그리스 신화의 신들을 가장 인간적인 신이라 한다. 다른 신화, 혹은 종교의 신에 비해 자신의 욕망에 충실하다는 측면에서 가장 인간에 근접해 있기 때문이다. 그러나 북구 신화의 신들은, 오히려 인간 이상으로 욕망을 추구한다. 실제로 그들의 이야기를 보면, 아름다운 아내를 두고도 프레이아에게 군침을 흘리는 오딘의 모습, 단지 재미를 위해 발두르를 살해하는 로키, 목걸이를 얻기 위해 정절을 던지는 프레이아, 마음에 안 들면 묘르닐부터 휘두르고 보는 토르… 그들의 모습은, 어쩌면 인간계의 도덕률마저 지키지 않을 만큼 제 멋대로이다. 신답지 않은, 오히려 인간보다도 욕망에 충실한 모습, 이런 모습이 바로 북유럽 신화에 등장하는 신들의 최고 매력이며, 이것이 중세적 분위기와 어우러져 환타지에 자주 등장하게 되는 것이 아닐까?

북유럽의 신화는 이렇게 시작된다

태초에 세상의 북쪽 반은 얼음으로 뒤덮인 니플하임(Niflheim)이었고, 나머지 남쪽 반은 불만이 가득한 무스펠하임(MuspellHeim)이었다. 불과 얼음이 직접 맞닿은 가운데에는 가눙가라고 하는 중립지대가 형성되었는데, 이 부분은 온화했다. 이 가눙가에서 최초의 생명이 탄생했으니, 바로 거인 유미르(Ymir)였다. 유미르와 그 후손들은 얼음이 녹은 곳에서 태어났다고 해서 '서리의 거인'이라 불렸는데, 그들은 극과 극이 만난 가운데 태어난 존재라 성질도 사납고 외모도 흉했다.

유미르의 뒤에 다시 얼음에서 태어난 생명체가 있었으니, 암소 아우둠라(Audhumla)였다.

아우둠라는 유미르에게 젖을 먹이며 얼음을 핥았는데, 암소의 부드러운 혀끝에서 서서히 녹아 내린 얼음 속에서 아름답고 건장한 생명체가 마치 냉동인간처럼 웅크리고 있었다. 그 아름다운 신은 이름을 부리(Buri)라고 했으며, 그에게서 아들 보르(Borr)가 태어났다. 보르는 거인 유미르의 딸 베스트라(Bestra)와 결혼하여 슬하에 세 아들을 두었다. 그들의 이름은 각각 오딘(Odin), 빌리(Wili), 베(We)라고 했다.

삼형제는 사납고 추한 거인족이 싫었다. 또한 불과 얼음밖에 없는 황량한 세상이 싫었다. 궁리 끝에 그들은 거인족의 우두머리인 유미르를 죽이기로 하고, 어느 찬 서리 내리는 날 낮잠을 자던 유미르를 끌어내어 난도질한다. 이 때 유미르가 흘린 엄청난 피에 빠져 거인족들이 전멸하게 되는데, 단 한 명의 거인 베르게르미르(Bergelmir)만이 피의 홍수에서 가까스로 벗어나 세계의 끝에 있는 안개 덮인 거인의 나라 요툰하임(Jotunheim)에서 새로운 거인족이 시조가 되어 신들에 대한 복수심을 불태우게 된다. 한편, 오딘 등은 유미르의 시체를 바닥 없는 심연의 한 가운데에 놓아 대지를 만들고, 두개골은 공중에 던져 하늘을 만든 다음, 불의 무스펠하임에서 날아오는 불덩어리 가운데 큰 것을 골라 해와 달을 만들어 세계를 비추게 하고, 작은 불덩어리들은 별이 되게 하였다. 그리고, 유미르의 머리털은 숲이 되고, 뼈는 산과 언덕, 피는 바다와 호수, 뇌수는 구름, 이빨과 뼈 부스러기들은 바위와 돌이 되었다. 이어 세 명의 신들은 해변에 표착한 아스크(Askr, 물푸레 나무)와 엠브라(Embla, 담쟁이 덩굴의 일종)를 깎아 각각 남자와 여자를 만들어 숨과 지혜를 불어넣은 다음, 그들을 우주 한가운데의 미드가르드(Midgard)에서 살게 한다. 한편 썩은 유미르의 몸뚱이에서는 구더기와 같은 것이 기어 나와 바위틈으로 숨어드는데, 이것이 난장이족, 드와프(Dwarfs)족의 시원이 된다. 마지막으로 오딘은 우주를 뚫고 솟아오르는 거대한 나무 유그드라실(Yggdrasil)을 심는다. 이렇게, 세계는 창조되었다.

친숙한 이름들

■ 오딘

북구신화에서의 주신, 발라스캄프라는 궁전에서 옹상 힐드스캄프(높은 자리라는 뜻)에 앉아 온 세상을 내려다본다. 아름다운 시녀인 발키리들에 둘러싸여 있는 신. 그리스 신화의 제우스와 유사한 성격으로, 시기심 많고 여자를 밝힌다. 마법의 창 궁그닐을 애용하고, 밖에 나설 때는 명마 슬레이브니르에 올라탄다. 지혜를 매우 숭상하는 지혜의 신. 최고의 지혜를 얻기 위해 자신의 한쪽 눈을 대가로 온갖 지혜가 모여있다고 하는 미미르의 샘물을 마셨고, 아홉 세계를 꿰뚫어 볼 수 있는 능력을 얻기 위해 스스로의 목숨을 버리고 지옥에 갔다가 다시 부활하는 등, 지혜를 위해서라면 죽음조차 두려워하지 않는다.




▲ 미미르의 샘물을 마시기 위해 한 눈을 바친 오딘의 상
▶ 다리가 여덟 개인 명마 슬레이브니르 위의 오딘

■ 후긴, 무닌

오딘의 좌·우 어깨에 앉아 있는 까마귀들로, 오딘의 지혜를 대변하는 존재들이다. 이들은 매일 세상 곳곳을 돌아다니며 이곳 저곳에서 세상의 지혜를 모아 오딘에게 전하는 역할을 한다. 그 이름의 뜻은 각각 생각(후긴)과 기억(무닌)이다.



▶ 궁그닐을 들고 슬레이브니르에 오른 오딘의 좌우에 날고 있는 후긴과 무닌

■ 토르




▲ 최고의 힘을 가진 천둥의 신 토르

◀ 토르의 망치 묘르닐을 상징하는 목걸이

오딘의 아들로, 아스가르드(신들의 세상)에서 가장 강한 힘을 가진 신, 천둥의 신이라 불리운다. 드워프 장인 브로크와 에이트리 형제가 만든 묠니르라는 도끼를 사용하는데, 이 도끼는 던지면 반드시 상대에게 명중한 후 다시 주인의 손으로 돌아오는 천하의 보물이다. 토르의 힘과 이 도끼의 위력은 한 번에 거대한 산조차 앞에 성할 것은 하나도 없다. 그와 로키가 요툰하임을 여행했을 때는, 토르 한 사람에게 거인족이 전멸할 것을 두려워한 거인족의 왕이 토르일행에게 마법을 걸어 간신히 쫓아냈을 정도이다. 또한 토르는 그 망치를 쥐는 쇠장갑과, 그것을 매면 힘이 배가 한다는 혁대 메긴교르트를 가지고 있다. 오딘이 귀족전사의 수호신인데 반해, 토르는 농민의 수호신으로, 묘르닐의 망치를 휘둘러 그들의 결혼이나 장례를 정화해 준다. 영어의 목요일(Thursday)은 토르의 날이라는 뜻이다.

■ 로키

아스가르드의 신 중에서 가장 간악한 존재. 외모는 매우 준수하고 재주가 뛰어나 때때로 궁지에 빠진 신들을 그의 기지로써 돕기도 한다. 그러나, 신들에게 온갖 못된 장난을 걸어서 〈거짓말쟁이의 원조〉, 〈재난을 일으키는 자〉등으로 불리기도 한다. 신화 전체에서 가장 문제가 많은 신이다. 거인족 출신으로 신들의 정식 일원에 끼지는 못하나, 그의 간계로 주신 오딘과 형제의 의를 맺음으로써 아스가르드에 살게 된다. 신들과의 관계는 매우 좋지 못했고, 특히 헤임달(Heimdall)과 서로 앙숙지간이었다. 로키가 일으킨 대부분의 일들이 용서를 받고 넘어가게 되었지만, 결정적으로 신들의 가장 큰 분노를 사게 된 사건은 바로 빛의 신 발두르(Baldr)의 죽음이다. 그는 소경의 신 호두르(Hodr)를 유혹하여 발두르를 죽이게 하고 헤르모드(Hermode)가 발두르를 죽음의 세계의 여왕 헬라(Hella)에게서 빼내오려는 것을 방해한다. 마침내 모든 신들의 노여움을 사게 되고 지하의 큰 바위에 아들의 내장으로 결박당한다. 신들은 그의 머리 위에 독사를 묶어 두었는데, 독사의 입에서 흘러나온 독이 로키의 머리에 떨어졌을 때, 매우 괴로워하며 거대한 몸부림을 친다. 쇠사슬에 묶인 로키 곁에는 그의 아내 시구나가 독액이 떨어지는 것을 컵 속에 받았다. 그러나 그녀가 그 컵을 비우러 밖으로 들고 나갈 때는 독액이 로키의 머리 위에 떨어져, 그로 하여금 공포 때문에 고함을 치고 온 지구가 진동할 정도로 몸을 비틀게 하였다. 이것이 인간들이 지진이라고 부를 것을 일으키게 한다고 말한다. 자식인 펜릴, 요르문간드, 헬라와 더불어 신들의 세계를 멸망케 하고 "인간의 세계"를 오게 만든 장본인.



▲ 로키의 둘째 아들 요르문간드

■ 프레이아

우주가 창조된 이후 신족 중에서도 두 파벌이 형성되는데, 농경과 풍요를 관장하는 바나 신족과 오딘을 우두머리로 하는 호전적인 아사 신족이 그들이다. 우주가 창조된 지 얼마 후 두 신족은 전쟁을 벌이는데, 전쟁이 소모전 양상을 띠게 되자, 두 신족은 휴전협정을 맺으면서 인질을 교환하기로 했다. 이 때 바나 신족에서 아사 신족으로 보내어진 신 중 하나가 프레이아다. 우주의 모든 존재 중에서 최고의 아름다움을 자랑하는 그녀는 미의 여신으로, 그녀를 얻으려다 목숨을 잃은 자가 한둘이 아니며, 오딘마저 그녀에게 눈독을 들이고 있을 정도였다. 네 명의 드워프들이 만들어낸 목걸이를 얻기 위해 그들에게 정절을 내어준 그녀의 미에 대한 애착은 도덕률조차 무시할 만한 것이다.

■ 발키리

북유럽신화에서 "발키리(Valkyrie)"는 오딘을 섬기는 "전투의 처녀들"의 이름이다. 그 이름은 〈전사를 고르는 자〉란 뜻으로, 오딘의 친위대라는 성격이 짙다. 오딘은 언젠가 닥쳐올 거인족과의 결전에 대비해 지상의 용사들의 혼을 모으고 있는데, 여신 프레이아의 통솔을 받으면서 용사들의 혼을 발할라 궁전으로 인도하는 것이 그녀들의 역할이다. 이 일은 사실 매우 잔혹해서, 살아있는 용사의 목숨을 빼앗아 그 혼을 데려가는 것이다. 발키리들은 매우 호전적인 처녀들로, 준마를 타고 하늘을 날거나, 백조의 모습으로 하늘을 난다고 생각되었으며, 말을 타고 투구를 쓰고 창과 방패를 들고 있다. 그녀들이 임무를 맡고 길을 나설 때, 그 갑옷은 신비한 광채를 발하는데, 사람들은 이것을 '북극광'이라 부른다.



▲ 갑옷은 없지만 기백은 느껴진다



■ 펜릴

최후의 라그나로크에서, 오딘을 물어 죽이는 거대한 늑대. 로키와 거인족 여인 앙그르보다 사이에서 태어난 세 아이(펜릴, 요르문간드, 헬라) 중 첫째로, 그 힘을 두려워한 신들에 의해 세상 끝의 호수 한가운데의 링비 섬에 갇히지만, 최후의 결전을 위해 다시 뛰쳐나온다.

■ 라그나로크

로키가 모든 존재의 총애를 받던 발두르를 살해했을 때, 분노한 신들은 결국 로키를 미드가르드로 내몰아 동굴 안에 구속했다. 또, 로키와 시긴의 사이에서 태어난 두 아들 중 발리에게 저주를 걸어 늑대로 변하게 하고, 늑대가 된 발리는 동생 나르비를 죽인다. 신들은 다시 나르비의 내장을 모두 꺼내어 들고 로키에게로 가, 아들의 내장으로 로키를 바위에 묶고, 천장에는 독사를 매달아 로키에게 독액을 떨어뜨리게 해 둔다. 이에 처절한 분노를 느낀 로키는 신들에게 저주를 퍼부으며 신들과의 일전을 결의한다. 그리고, 인간계의 3000년에 걸친 전쟁을 계기로, 그는 자신을 묶고 있던 아들의 내장을 끊고 일어나 거인족과 세 아들을 이끌고 신족과의 전면전에 들어간다. 이 전쟁에서 오딘과 로키를 비롯한 모든 신이 목숨을 잃으며, 세상은 멸망하여 한 차례 순환하게 된다. 이 최후의 결전을 신들의 황혼(黃昏), 라그나로크라 한다.

■ 유그드라실

오딘이 심은 세계수로, 세상에서 가장 크고 훌륭한 물푸레나무. 가지는 뻗어 올라 하늘에 닿아 있다. 이 나무에는 아주 큰 세 개의 뿌리가 있어서 이것들이 세계를 떠받치고 있다. 첫 번째 뿌리는 신들의 세계인 아스가르드에, 두 번째 뿌리는 서리 거인 유미르의 집에, 세 번째 뿌리는 죽은 자들의 세계인 니플하임에 닿아 있다. 첫 번째 뿌리에서는 운명의 샘이며 청춘의 샘인 위르드의 샘이, 두 번째 뿌리에서는 지혜의 샘물인 미미르의 샘이, 세 번째 뿌리에서는 모든 강물의 원천인 흐베르겔미르 샘이 솟아나고 있다. 유그드라실의 줄기는 사람들의 세계인 미드가르드를 지나 신들의 하늘 거주지인 아스가르드에 닿아 있다. 오딘은 유그드라실의 나뭇가지에 아홉 날 밤낮을 매달려 있은 끝에 고대 북유럽의 문자인 룬문자를 얻게 되었다.

■ 운명의 세 여신 – 우르드, 베르단디, 스쿨드

세계수 유그드라실 나무에 근원을 둔 우물의 가장자리에는 세 명의 처녀가 냉혹하게 운명의 실을 잣고 있는데, 그들이 바로 운명의 세 여신이다. 그녀들의 이름은 각각 우르드(Urd : 과거), 베르단디(Werdandi : 현재), 스쿨드(Skuld : 미래). 그들은 마녀로 태어나서, 전사들에게 그들을 기다리고 있는 운명에 관해 이야기해 준다.

어떤 게임에서 봤더라?

북유럽 신화와 관련이 있는 게임은 정말 세기도 힘들 정도이지만(북유럽 신화의 어느 한 부분에서 아이디어를 차용했다, 는 것까지 '관련이 있다'의 범주에 포함하면 그야말로 끝도 없다), 이번에는 최소한 북유럽 신화에 직접 등장하는 이름을 빌린 게임 중 금방 알아볼 만한 것만을 살펴보도록 하자

발키리프로필

이것이야말로 북유럽신화의 게임이다! 라고 말할 수 있는 게임. 기본적인 세계관은 북구신화에 바탕을 두고 있으며, 주인공은 오딘에게 전사의 영혼을 인도하는 발키리이다. 더불어 오딘, 프레이아, 로키 등의 주신들도 그대로 등장한다. 단 게임 자체가 북유럽 신화에 기반을 두고 있다고는 하지만 세계관을 80%정도 가위질을 했기 때문에 북구 신화와 발키리 프로필의 세계를 같은 맥락에서 보는 것은 무리가 있다. 이름만 빌려왔다고 생각하면 된다.



▲ 오딘, 역시 조금은 다른 느낌인가



▲ 비슷하면서도 다른 이미지의 로키

Final Fantasy 시리즈


▲ 시리즈 5편의 오딘 원가…

파이널 판타지 시리즈에 등장하는 북구신화의 캐릭터로는 오딘과 펜릴이 있다. 3부터 소환수로 등장하는 오딘은, 상급 소환수로 적들을 일격 필살할 수 있는 '참철검'이라는 기술을 구사해 준다. 또한 5편부터는 적 하나에게 무속성 공격을 날리는 '궁그닐'을 사용하기도 한다. 또한 시리즈 6편에만 등장하는 펜릴은 얼음 늑대의 이미지로, 아군 전체에 하울링 문을 사용해 주는 소환수. 단지 이미지를 차용했을 뿐이지만….

전설의 오우거 배틀 시리즈

오우거배틀 시리즈에서도 북구신화에서 빌려온 것들이 제법 있다. 우선 온 여성 캐릭터의 직업 중 발키리가 존재한다는 것이 그것. 정확히 그 발키리를 말하는 것은 아니지만, 발키리의 이미지를 차용하여 여성 전사로 나타낸 것이다. 그런데 문제는 발키리가 전직하면 프레이아가 된다는 점. 미의 여신과는 하등의 상관이 없는 발키리의 강화판이다. 또, 택틱스 오우거로 넘어가면 물 속성의 소환마법에 '펜릴'이 있고(역시 늑대의 형상을 하고 있는 펜릴. 어째서인지 얼음늑대이다), 마룡 파프닐을 잡은 검인 '파프닐'이 등장한다.


▶ 발키리, 확실히 미인이다

테일즈 오브 환타지아

그다지 큰 관련은 없는 듯이 보이지만, 위에 언급한 FF시리즈나 오우거배틀 시리즈보다 오히려 큰 관련을 맺는 것이 바로 이 테일즈 오브 환타지아(이하 TOF)이다. 무엇보다 우선, TOF의 세계를 지탱하는 기둥 역할을 하는 세계수가 바로 유그드라실이라는 것. 바로 이 유그드라실의 마나가 약해지면서 사건이 시작되는 것이다. 게다가 지명에서도 발하라 평원, 미드갈즈 성 등이 등장한다. 게임 중반쯤 미드갈즈 성에서 적 공중부대와의 전투에서는 발키리가 등장해 페가수스와 함께 신구(神具) 궁그닐의 창을 원래 주인에게 돌려달라고 부탁한다. 또한, 미래편의 후반에서 불꽃의 탑 입구 왼쪽에 있는 워프 포인트로 가면 오딘의 상이 있는데, 크레스 레벨 40 이상인 상태로 이 상을 조사하면 오딘과 1:1로 싸울 수도 있다(승리하면 궁그닐의 창을 얻을 수 있다).

마크로스 시리즈

어떤 이유에서인지 모르지만, 마크로스 시리즈에서 기본적인 메카닉이 바로 발키리. 물론 기체 이름이 발키리라는 것이 아니라, 상용화 된 전투 메카 중 전투기형에서 인간형으로의 변형이 가능한 머신을 발키리라 부른다. 호전적이고도 날카로운 발키리의 이미지를 빌려온 듯하다.

검은 눈동자의 노아

여기서는 신화와는 아무런 상관도 없이 그냥 몬스터로만 등장한다. 하지만 능력도 높은 편이고 여성형 몬스터는 모두 귀여운 형상을 하고 있는 이 게임에서의 사용 빈도는 하염없이 높을 뿐…. 100% 이름만 채용. 모습도 우리가 알고 있는 발키리와는 사뭇 다르다.

성검전설 3

창부림 소녀 리스가 전직하는 직업으로 등장하는 '발키리'. 창부림이라는 점에서 비슷은 하지만 여기서는 엘프다 엘프!

월드 히어로즈 2


▲ 느껴지는가, 힘?

93년 봄에 A.D.K에서 발매된 월드 히어로즈2. 노르웨이 출신 파이터 에릭의 필살기 중 토르 해머를 기억하고 있는가? 뇌신 토르의 망치, 즉 묘르닐을 말하는 것! 확실히 기술의 박력만은 토르 해머라는 이름에 걸맞는다.

은하영웅전설

제국과 동맹이 언제나 충돌하는 곳, 전략적으로 가장 중요한 요충지 이젤론 요새. 어마어마한 위력을 자랑하는 이젤론의 요새포의 별명이 바로 '토르의 망치'이다. 토르가 뿌려내는 묘르닐 만큼, 이젤론의 요새포 앞에서 버틸 수 있는 것은 없다. 오직 수많은 전함들의 잔재만이 남을 뿐.

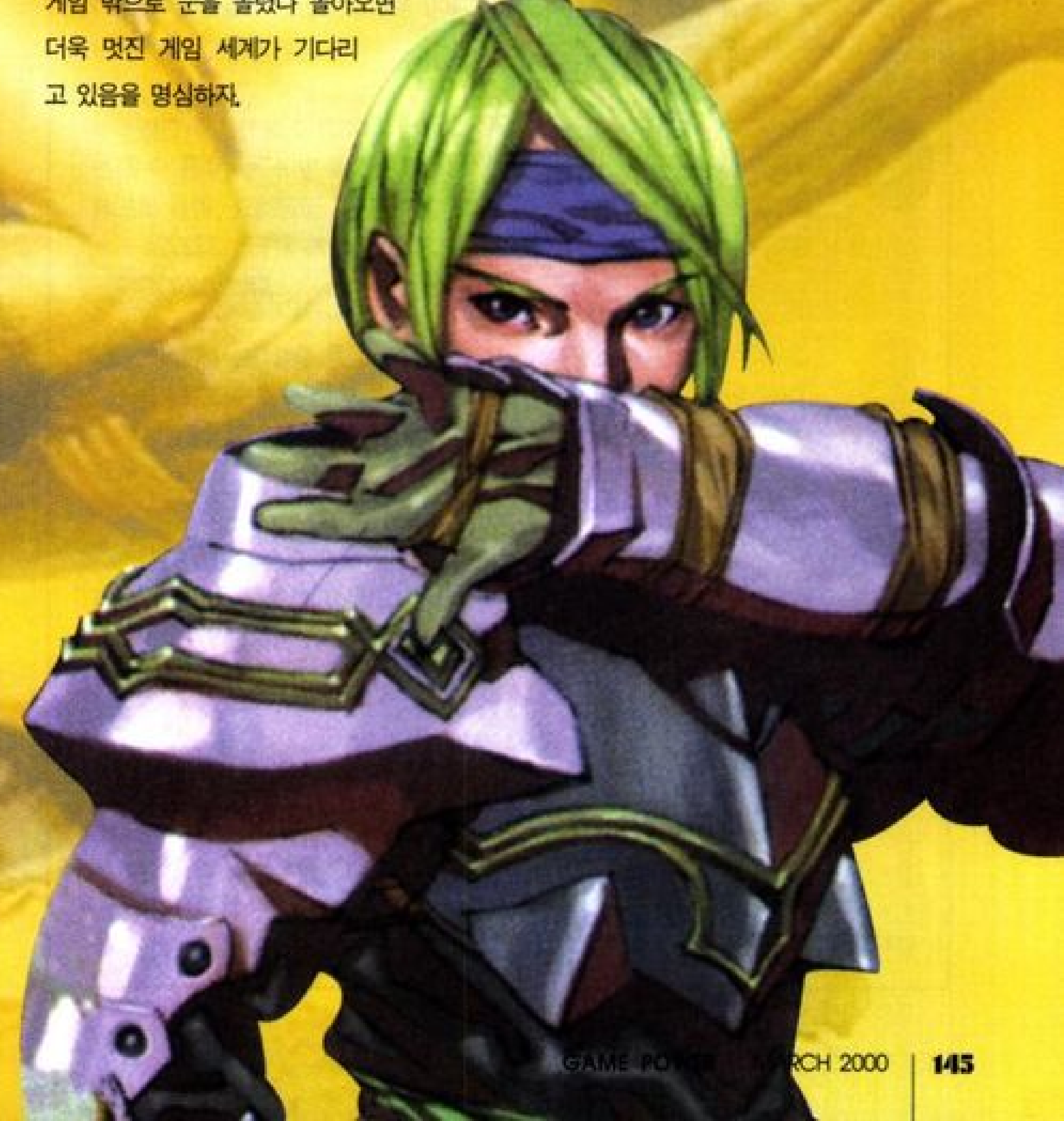
창마등

아까부터 계속 핫 이슈에 오르고 있는 '토르의 망치'. 창마등에도 펜듀럼 계열의 트랩으로 등장한다. 전기 속성을 띠고 있으며 맞으면 아프다(당연한가…).

진 · 여신전생 데빌서머너 – 소울해커즈

악마 중에 마왕 로키가 등장한다. 본래는 신(거인족이긴 하지만)이지만, 그 성격 때문에 마왕으로 표현된 듯하다. 단지 등장할 뿐….

위에 열거한 예들을 보면 알 수 있겠지만 최근 게임에 등장하는 소재나 인물들은 많은 부분이 '원작'을 가지고 있다. 물론 '게임 외길인생 39년'도 아름답지만 원작을 이해하고 게임을 이해하는 것도 훌륭하지 않을까? 잠시 게임 밖으로 눈을 돌렸다 돌아오면 더욱 멋진 게임 세계가 기다리고 있음을 명심하자.



GAME 클리닉

게임 클리닉에 오신 것을 환영합니다. 이번 달 가장 많이 들어온 문의는 당연히 「발키리 프로필」과 「셴무」, 「포켓 몬스터 금 · 은」에 대한 것이 었습니다. 이 세 타이틀은 이번 달 공략이 나가니 그 쪽을 참고해 주시고, 매달 쏟아지는 질문에 모두 답해 줄 수 없어 담당자 마음대로 우선 순위라는 것을 정했습니다. 본지에서 공략을 하지 않았거나 공략이 미미했던 게임에 대해서는 우선적으로 답변해 드리며, 비기 역시 본지에서 소개가 되지 않았던 게임이나 발매된지 오래되어 자료를 찾기 힘든 게임을 우선적으로 답변해 드립니다. 그리고 게임이나 애니의 오프닝곡 가사를 알고 싶다는 분이 부쩍 늘고 있는데…. 이 부분은 게임 클리닉의 성향과 맞지 않는 부분이 많으니 좀더 고려해 보도록 하죠. 이상 담당자 사미였습니다.

패러사이트 이브 2(PS)

Q 패러사이트 이브 2에서 레이저 발사기, 건블레이드, 하이퍼벨로시티는 어디서 어떻게 구하나요?

A 레어 아이템을 구하고 싶으시다고요. 공략에 약간 설명이 나갔는데 부족했나 보군요. 건블레이드나 하이퍼벨로시티의 경우는 기본적으로 상점에서 팔지 않습니다. 이런 것들을 사기 위해서는 게임을 여러 번 클리어해서 보너스 아이템을 많이 획득해야 하죠. 게임을 클리어할 때마다 4가지 정도의 아이템이 보너스로 구입 가능하게 됩니다. 아직까지는 랜덤으로 알려져 있죠. 그러므로 운+많은 클리어가 필요합니다. 레이저 발사기는 M4A1에 붙이는 것으로 진 엔딩 시나리오쪽으로 가면 해병대 텐트에서 구입할 수 있습니다. 아 그리고 들은 바에 의하면 메디슨 윌을 어태치한 후 바운티 모드나 서포트레스 모드, 데드리 모드에 나오는 고렘들을 죽이다 보면 건블레이드를 입수할 수 있다는 이야기도 있습니다. 하지만 그만큼 엄청난 난이도를 가지고 있습니다(세상에 공짜는 없습니다).

Q 패러사이트 이브 1에서는 공구를 사용한 개조가 가능했는데 이번 후속작에서는 반드시 사야지만 더욱 좋은 무기와 방어구를 얻을 수 있는지 그리고 자동 소총 외에는 튠업이 불가능한지 궁금해요. 약플 코드에서 영어 문자는 무엇을 기입하는지 모르겠어요. (예) XXXX, FFFF, ZZZZ등

A 2에서는 개조가 불가능합니다. 소총에 서브웨폰을 장착하는 것뿐이죠. 클리어시 보너스로 주어지는 레어 아이템이 몇 가지 있을 뿐 개조가 가능한 것은 없습니다. 그리고 그 부분에는 지정된 숫자를 넣으면 됩니다. 대부분 액플 코드와 함께 나와 있으니 그쪽을 참고하세요.

Q 안녕하세요. 요즘에는 패러사이트 이브 2를 하고 있습니다. FF8을 능가할 정도의 CG가 정말 압권이더군요. 그런데 이 게임이 1보다 난이도가 높은 것인지 제가 게임을 못하는 것인지 자주 게임 오버가 됩니다. 생각해보니 아이템이 부족해서 그런 것 같습니다. 그래서인데요… 소지할 수 있는 아이템의 개수를 늘리는 방법을 가르쳐 주십시오.

A 불행히도 소지 아이템은 정해져 있습니다. 소지 아이템을 늘일 수 있는 방법은 없죠. 액플을 쓰면 있을라나? 어쨋든 어태치먼트 수를 늘일 수는 있어도 아이템의 개수를 늘리는 방법은 없습니다. 조작에 익숙해지면 그렇게 어렵지도 않으니 꾸준히 노력해 보세요

포케카노(PS)

Q 포케카노를 플레이하려면 포켓스테이션이 꼭 필요한가요? 그리고 3개가 나온다는 것 같은데…. 모두 다른 게임인가요…? 가격도 3, 800엔이니 뭔가 찜찜하고…. 캐릭터는 마음에 드는데 서불리 구입하기에는 좀 꺼려지는군요. 어떤 식으로든 답변해 주셨으면 좋겠습니다. 그럼….

A 애독자 엽서에 적혀 있던 것을 게임 클리닉에서 답변해 드리게 되는군요. 일단 포켓스테이션은 필수입니다. 현실에서의 하루가 게임에서의 일년으로 캐릭터를 7년간 육성하게 됩니다. 게임성은 3, 800엔이라는 가격치고는 그럭저럭 쓸만한 게임성을 보여줍니다(3, 800엔 치고는…). 제작사는 룸메이트를 만든 데이탐 폴리스타이고, 캐릭터는 운동소녀 후미오, 히로인 스타일 유미, 안경잽이 시즈카 3인으로 시디 3장으로 나누어 발매되었습니다. 결국 다 살려면 15, 400엔이라는 거금이 들어가게 되니 3, 800엔이라고 좋아할 것만도 못됩니다(15, 000엔이면 일본에서 두근두근 메모리얼 한정판을 살 수 있는 가격입니다). 그리고 포켓스테이션 한 개에는 한 명의 캐릭터밖에 육성할 수 없습니다. 3명을 동시에 플레이하려면 포켓스테이션이 3개가 필요하다는 커다란 단점도 가지고 있습니다. 그냥 개인적으로 맘에 드는 캐릭터 하나만 사서 플레이하시는 게 좋을 것 같습니다(저야 3개다 샀지만…). 그나저나 이거 3장을 묶어서 발매했다면 좀더 잘 나갔을 것 같은데…. 역시 상술이 무섭긴 무섭군요. 뭐 그래도 성공하긴 했나봅니다. 국내에서도 3개를 전부 산 인간들이 꽤 있다고 하니….

메탈기어 솔리드 인테그랄(PS)

Q 저희 집에는 3장짜리 메탈기어 솔리드가 있습니다. 1, 2장은 메탈기어 스토리 모드고 3장은 트레이닝 모드 같은 겁니다. 그런데 트레이닝 모드를 99%까지 했는데 닌자 모드가 안됩니다. 처음에는 순위 안에 모두 들어야 되는지 알고 순위 안에 모두 들었는데(거의 2~3위)안됩니다. 설마 모두 1위에 들어야 되지는 않겠죠? 좀 가르쳐 주세요. 그리고 스트리트 파이터 EX 2 PLUS의 숨겨진 캐릭터 선택법도 가르쳐 주세요.

A 간단하게 닌자를 사용하실 수 없다는 얘기 같군요. 닌자 스테이지를 플레이하려면 우선 본 편을 클리어해야 합니다. 그 데이터를 포켓 스테이션에 저장하면 윌스의 감염에서 스네이크를 구출하는 미니게임을 플레이하실 수 있습니다. 7일 이내에 5인과 ID를 교환하면 스네이크를 구출할 수 있고 그 데이터로 닌자 스테이지를 플레이하실 수 있게됩니다. 물론 이 비기를 사용하기 위해서는 포켓 스테이션이 필요하며 메탈기어 솔리드 인테그랄에서만 가능합니다.

팝픈뮤직 2(PS)

Q 팝픈뮤직 2를 포켓스테이션으로 다운 로드해 게임할 때 곡이 하나밖에 없던데 어떻게 해야 다른 곡도 선택할 수 있는지 가르쳐 주세요….

A 팝픈뮤직의 다운로드 곡은 등장 곡, 그러니까 한 번이라도 플레이 해본 곡들뿐입니다. 따라서 게임을 사서 바로 다운로드를 받으면 그런 사태가 벌어질 수 있습니다. 반드시 프리 모드에서 사용이 가능한 곡들이어야 합니다. 그렇지 않다면 방향키를 눌러보시던가요. 그리고 팝픈뮤직의 시스템 데이터도 포켓스테이션에 존재해야 합니다.

하드웨어 (DC)

Q *DC 매니아의 속을 긁어줄 질문들*

1. DC 메모리카드의 전지가 바닥나면 데이터가 지워지나요?
2. DC 업그레이드 소문 사실인가
3. 소닉 어드벤처에서 소닉으로 에메랄드 코스트를 2분 이내 도착이 가능한가
4. 아키라의 수라패왕고화산 패드로 가능한가
5. 파이터즈 메가믹스 2는 언제 나올지…

A

1. 상관없습니다.
2. 잡다한 주변기기는 많이 등장하지만 기계자체의 업그레이드는 하지 않습니다(세가는 바보가 아닙니다)
3. 가능합니다.
4. 근성으로 충분히 가능합니다.
5. 아직까지는 아무런 발표가 나지 않고 있습니다.

와일드 암즈 2nd 이그니션(PS)

Q 10시간 동안 헤매고 있어서 글을 씁니다. 공략집에 보면 담젠 근처의 산지에 둘러싸인 곳에 텔레파스 타워가 있다고 나와있는데 서치 버튼을 누르면서 아무리 찾아봐도 텔레파스 타워를 찾을 수가 없습니다. 텔레파스 타워의 정확한 위치를 가르쳐 주셨으면 좋겠습니다.

A 텔레파스 타워는 분명히 담젠 근처에 있습니다. 담젠의 남쪽으로 쭈~욱 내려가면 산으로 막혀서 더 이상 길이 없죠? 그 공터에서 서치 버튼을 누르시면 됩니다. 참고로 그다지 멀지 않은 곳에 있습니다.

계절을 안고서(PS)

Q 저는 지금 계절을 안고서라는 게임을 하고 있습니다. GOOD ENDING 5개를 다 보고 달성율이 80%를 넘어야만 오마케 모드가 생기는 걸로 알고 있습니다. 하지만 저는 지금 베스트 엔딩, 벚꽃의 요정이라는 엔딩과 우연히 마유라는 엔딩을 보았습니다. 제발 부탁입니다. 우연히 본 마유 엔딩과 나머지 두 개의 엔딩 루트를 알려주세요. 아차 두근두근 메모리얼 2의 성우에 대해 알고 싶습니다.

A 공략이라면 모를까…. 게임 클리닉이라는 한정된 페이지 안에서 계절을 안고서의 GOOD ENDING 루트를 모두 실어주는 것은 불가능합니다. 그래서 질문하신 마유편 루트와 토모코편의 엔딩 루트를 실어드리겠습니다. 그리고 일본어는 알고 계실 거라 믿고 번역 없이 일본어 그대로 나갑니다(페이지 때문에…). 그럼 100%에 도전해 보세요. 아루도라 시리즈는 전통적으로 근성을 요구하는 게임입니다. 시간만 투자하면 100% 달성하기는 쉬운 일이지요…. 단지 시간이 좀 많이 걸린다는 것이 단점이긴 합니다만….

마유편

先へ進む → 落ち武者と美しい娘の……→ 女の子を 助け起こす → 可愛いから許す！なんだって許す！→ 女の子を 放っておけない→ あの子を探そう→ とりあえず悲??だ！→ 櫻の花びらを拾う→ 女の子と語らう→ 牡羊座だね→ よしボクも手傳おう！→ 今はこの子のほうが氣になる→ トモコ……→ 目隠し？…まさか麻由！→ そうだ！タウン誌の星占い！→ 喫茶店四季に行こう→ …ここは靜かに立ち去るか→ そうしよう→ いってくれれば家に泊めたのに→ うん、家においでよ→ そ それは→ そんなことないよ！→やっぱりペットの下→ …うれしい→ いいよ もちろんさ！→ わっ! 見てられない→ もう一つの方 使っていいよ→ 隠れる!→ いや… 悪いんだけど……→ 麻由を追わなくちゃ！→ 右か？→ 麻由のことが好きだから→ ボクだって自信なんかないけど→ 麻由とずっと一緒に いたいから→ もう 少し隠そう

토모코편

先へ進む→ 落ち武者と美しい娘の……→女の子を 助け起こす→誰が許すものか！→答えない→あの子を探そう→悲戀櫻に行ってみよう→櫻の花びらを拾う→いいよ もう……→女の子と語らう→牡羊座だね→よし、ボクも手傳おう！→え!あ…い…いいよ！→そりゃトモコのほうが……→目隠し？…きっとトモコだ！→え! やっぱりそう見えます？→そうだ！タウン誌の星占い！→とりあえず 喫茶店四季に行こう→トモコに見惚れてた→い! いくぞ~→…タウン誌の店にいるかも→待てよ'トモコ！→離さない→そんなことないよ！→もう一つの方使っていいよ→隠れる！→なんとか出られるけど……→う'うん→トモコの手を握る→麻由の事を話そう

다음으로 질문하신 「두근두근 메모리얼 2」 성우에 대한 정보입니다…라고는 해도 몇몇 성우를 제외하고는 대부분 신진 성우라 이렇다 할 자료가 없군요. 일단 간단하게 자료가 공개된 캐릭터 몇 명만 소개하겠습니다. 그나저나 그렇게 유명한 성우는 없는데…. 아오니 프로덕션, 아트비전, 81프로듀스, 시그마 세븐 등 소속사는 유명한 곳이군요. 그럼 나머지 캐릭터는 다음에 기회가 다면 마저 소개하도록 하죠.

캐릭터	성우	작품
히노모토 아카리	노다 준코	카레카노의 아자와 미호
코토부키 미유키	타카노 나오코	나데시코의 미유키
아카이 호무라	쿠마이 모토코	사쿠라의 리 샤오란
사쿠라 카에데코	마에다 자이키	마리오넷 컴퍼니의 마이크로 캡빈
이주인 메이	마에다 유카리	메모리즈 오프의 오토하 카오루
사카키 타쿠미	후에다 유카	사쿠라 대전의 유리
시라유키 미호(마호)	타치바나 아카리	OVA동급생 2의 나루사와 메구미
노자키 스미레	모토이 미에	뿌요뿌요의 아루루
쿠단시타 마에카	야마다 미호	OVA 동급생 2의 나루사와 미사코

그랜트리스모 2(PS)

Q GT2를 하다보면 드리프트가 너무 어려운데 좀 쉬운 방법은 없나요? 그리고 그랑프리에 나가려면 새로운 차를 사야 하는 것 같은데 돈은 왜 그것뿐이 안 되는지 궁금. 일본 잡지 전격 플레이스테이션 GT2 공략을 보니 KIDS PRIZE가 있던데 이건 어떻게 해야 얻을 수 있나요?

A 돈은 벌어야 합니다. 우승 상금보다는 프레젠트 카를 팔아서 돈을 마련하는 편이 좋습니다. 하지만 프레젠트 카가 마음에 든다면 그냥 써야지요. 그리고 그랜트리스모는 철저히 그립을 통해 공략하는 게임입니다. 이것이 그랜트리스모와 릿지레이서 시리즈와의 차이이기도 하지요. 하지만, 차의 파워가 넘친다면 어쩔 수 없이 드리프트를 사용하는 경우가 생깁니다. 우선 경환님의 경우는 마력이 높은 차량을 몰아보지 못한 것 같아서 그런 질문이 나왔다고 생각이 되는데요. 차량을 350마력 이상으로 세팅할 수 있게 되면 궁금증은 풀릴거라 생각됩니다. 그리고 공략하신 분에게 물어봐도 KIDS PRIZE라는 것은 모른다고 하는군요….

Q 이번 그랜트리스모 2 코스 공략에서 차를 NSX를 쓰던데 스페셜car인지 알고 싶어요. 만약 튜닝을 했으면 어떻게 했는지 가르쳐주세요!

A 예! 일단은 스페셜 카라고 할 수 있는데, 다른 차량들도 튜닝 업체에 가서 「레이싱 모디파이」라는 작업을 해 주면 차 보디를 비롯하여 여러 부분의 외관이 바뀌게 됩니다.

루나 2 이터널 블루(PS)

Q 좀 오래된 게임입니다만…. 루나 2 이터널 블루(PS)에서 브로마이드의 위치 좀 가르쳐줘요… (특히 1번과 21번 브로마이드).

무명/불명

A 게이머의 수집욕을 적절히 자극하는 루나의 브로마이드. 플스로 이식되며 그 종류가 더욱 더 늘어난 것은 좋은데…. 그 입수 조건이 까다로운 것이 몇 개 있어 많은 게이머들을 애먹이고 있습니다. 브로마이드의 입수 방법은 그다지 중요하지 않다고 판단하여 그 동안 한번도 제대로 소개된 적이 없는 관계로 이번에 모든 브로마이드의 입수방법을 설명하겠습니다. 그리고 수집을 위해서라면 어쩔 수 없겠지만 16번 브로마이드는 절대로 보시지 않길 바랍니다. 16번 브로마이드를 보고 받는 정신 데미지에 대해서 게임파워에서는 일절 책임지지 않는다는 것을 명심하시기 바랍니다.

NO	이름	캐릭터	입수 방법
01	여신의 미소	루나	클리어 후 벤에 들어가 바로 좌측에 있는 할머니에게 말을 걸면 받을 수 있다.
02	오후 혼자만의 시간	미아	전송의 샘에 있는 브로마이드 콜렉터에게 받을 수 있다
03	대해원으로 피크닉	제시카	메리비아의 술집에 있는 음유시인에게 계속 말을 걸면 받을 수 있다.
04	우러러보는 푸른 하늘	루시아	DISK 1 전반의 이벤트에서 루시아가 없어진 후 라파 마을의 민가 앞에 있는 화가 같은 마을 사람에게 말을 걸면 받을 수 있다.
05	최고의 아침 최고의 웃는 얼굴	루시아	클리어 후 기계산의 정원에 있는 아기에게 말을 걸면 받을 수 있다.
06	꿈꾸는 것은 푸른 별? 그렇지 않으면…?	루시아	클리어 후 고대유적의 우측 위에 있는 요정에게 말을 걸면 받을 수 있다.
07	이 한잔을 위해서…	진	클리어 후 권번의 마을 홈 좌측 상단 건물 안에 있는 취권 아저씨에게 말을 걸면 받을 수 있다.
08	무희강림! 카니발로 서둘러!	진	숲의 보스를 쓰러트린 후에 란스의 숲에 캐러반대의 사람에게 말을 걸면 얻을 수 있다.
09	조금은 대담한 잠자는 공주	진	클리어 후 카니발의 가장 앞에 있는 단원에게 말을 걸면 3000실버에 브로마이드를 살 수 있다.
10	황혼의 바람에 날려…	레미나	벤 도서관에 있는 레미나 전용 책장의 책안에 있다.
11	100만 실버의 웃는 얼굴	레미나	메리비아의 람스 상점 내 좌상에 있는 나무통을 조사하면 얻을 수 있다
12	한밤중의 즐거움	레미나	람스 상점의 선대(先代) 점장에게 몇 번 말을 걸면 얻을 수 있다.
13	빨리 돌아와야 해 롱파	마우리	클리어 후 라크랄 마을에서 롱파를 다시 동료로 한 후 마우리에게 말을 걸면 얻을 수 있다.
14	둘이서 꾸는 꿈은…	나루&루비	클리어 후 기계산 나루의 방 앞에 있는 3인의 어린이 중 가장 안 쪽에 있는 아이에게 연속으로 2번 말을 걸면 얻을 수 있다.
15	수배 중! 자칭「정의의 편」	레오	클리어 후 테미스 마을의 입구에 있는 사람에게 말을 걸면 받을 수 있다.
16	개봉엄금! 공포의 부적	보건	클리어 후 벤에서 레미나를 동료로 한 후 보건에게 말을 걸면 얻을 수 있다.
17	그 눈동자에 비치는 것은 누구?	루시아	클리어 후 기계산의 감옥안에 있는 보석상자를 연다
18	개봉엄금! 공포… ?의 부적	레미나	클리어 후 지하수로 좌측 아래에 있는 보석 상자를 연다
19	여행의 여유 조금은 즐거운 땀	진	클리어 후 카니발 내에 마차3의 우측 있는 보석상자를 연다.
20	유적 안에서 기다리는 것은… ?	히이로	클리어 후 라이온 헤드의 정상, 계단아래의 보석 상자를 연다.
21	오라비니 처럼 되고 싶어서…	마우리	클리어 후 라크랄 마을 민가 1에 좌측 선반을 조사한다.
22	고고의 전사 한때의 평온	가레온	클리어 후 고대유적 최상층의 보석상자를 연다.

파이널 판타지 6(PS)

Q FF6에 숨겨진 비기 좀 가르쳐 주세요.

A 게임 자체가 수많은 숨겨진 아이템과 이벤트로 이루어진 FF6에서 굳이 비기라며 공개되어 있는 것은 없습니다. 모든 것은 게임을 하면서 직접 찾아내는 방법밖에 없습니다. 몇몇의 이벤트를 제외하고는 게임 중 힌트가 나오니 대부분 찾으실 수 있을 겁니다. 그 중 대표적인 몇 가지만 적자면 방어력을 올리는 비기로 파티에 포함되어 있는 멤버에게 방패를 벗긴 다음, 아이템 창에 있는 모든 방패를 상점에 팔아버립니다. 이 상태에서 아이템 창을 연 후 기계를 아이템창의 가장 우측하단에 둡니다. 그 후 아이템 장비 화면에서 최강(最强)이라는 항목을 선택합니다. 그러면 기계를 장비할 수 있게 되고, 기계를 장비하면 방어력이 엄청나게 상승합니다. 단 게임의 밸런스 붕괴의 여지가 있으니 주의하시기 바랍니다. 다음 비기는 에드가의 무기를 얻는 비기인데…. 조조의 마을 멈추어 있는 시계를 6시 10분 50초에 맞추면 통로가 나타나 에드가의 최강 무기를 얻을 수 있게 됩니다. 그 외에도 일반 상점에서는 살 수 없는 레어 아이템이나 마석 등이 게임 전반에 걸쳐 숨겨져 있으니 직접 찾아보시는 것도 하나의 재미일 겁니다.

바이오 하자드 3(PS)

Q Q. 안녕하세요. 전 얼마 전부터 바이오 하자드 3를 하고 있는데요~ 시계탑에서 시계탑의 열쇠를 얻고, 식탁과 중앙홀을 지나 건물 남동쪽에서 열쇠를 얻었거든요. 이걸 2층의 시간의 신의 열쇠와 조합을 하는 부분인데요…. 전 이상하게 2층에서 시간의 신의 열쇠를 못 찾겠습니다. 2층에는 기나긴 길과 추적자를 전기로 지지는 부분밖에 없는데 시간의 신의 열쇠는 어디있단 말입니까? 꼭 좀 가르쳐주세요~.

A 일단 시계탑의 열쇠는 모두 얻으신 것 같군요. 신의 열쇠는 2층이 아니라 3층에 있습니다. 3층으로 올라가는 방법은 두 번 째 시계탑의 열쇠를 입수한 후 2층 계단으로 향합니다. 그 계단의 거미군단을 무시한 채 계단의 에리어에서 나오면 베란다가 나오고 그 곳 중앙에 열쇠를 사용할 부분이 있을 겁니다. 여기서 열쇠를 사용하면 3층으로 올라갈 수 있는 길이 나오게 됩니다. 여기까지 진행하셨다면 그렇게 어려운 부분은 없을 겁니다. 나머지는 스스로 진행해 보세요.

크로노 크로스(PS)

Q 투하트의 주제가좀 알려주세요. 너무 궁금해요. 크로노 크로스 동료 얻는 방법좀 자세히 알려주셨으면 합니다.

A 투하트의 주제가라면…. 무엇을 알고 싶으시다는 건지…. 질문이 명확하지 않은 관계로 오프닝곡을 부른 사람과 제목만 설명하겠습니다. PS 「To Heart」를 기준으로 설명하면 오프닝곡의 제목은 Feeling Heart. 나카츠카사 마사미(中司雅美)란 여성이 불렀습니다. 물론 싱글로도 발매되어 있으며, 현재 신곡 「Forever」를 발표하였습니다. 그리고 크로노 크로스의 동료 얻는 방법은…. 지난 달 공략에 그 정도면 충분히 자세하게 나왔다고 생각되는데…. 더 자세히 설명해 달라니…. 구체적으로 누구를 동료로 못 얻고 계신지를 보내주시면 그 조건은 자세히 설명해 드릴 수 있지만 모든 동료 얻는 방법을 이곳에 쓰기에는 페이지가 허락되지 않는군요.

듀프리즘(PS)

Q PS의 RPG 「듀프리즘」의 세이브 방법을 가르쳐주세요.

A 세이브 방법은 카로나 거리에 있는 여관에서 하면 됩니다. 12월호 파워 공략왕 1~38페이지에 있는 듀프리즘 공략에도 나와 있습니다.

크로노 트리거(PS)

Q 시간의 끝에서 마법과 속성을 배우고 여길 빠져나가는 방법을 가르쳐 주세요. 이거 엔딩 보면 하려고 손도 못 대고 있습니다. 꼭 알려주세요.

A 일단 마법과 속성을 부여받으셨다는 것은 제 생각으로는 시간의 끝에 처음으로 간 시기라고 생각됩니다. 일단 마법과 속성을 배웠다면 그곳에서 미래로 가야됩니다. 미래로 가는 방법은 시간의 현자가 있는 가로등에서 위쪽으로 가면 시간의 경계가 있습니다. 이곳에서 선택을 하시고 시대가 미래인지 아닌지 확인하신 후 다시 한번 선택을 하면 이동을 할 수 있습니다. 스토리를 진행하다보면 시간의 날개도 얻을 수 있지만 아직은 힘들기 때문에 귀찮아도 이 시간의 끝을 경유해서 시간 여행을 해야됩니다. 자 그럼 즐겁게 플레이하시길

랑그릿사 밀레니엄(DC)

Q 랑그릿사 밀레니엄을 하고 있는데…. 돈을 많이 생기게 하는 비기라던가…. 숨겨진 이벤트 같은 거 없습니까? 왠지 게임이 너무 무난한 것 같군요.

A 비기라면 비기일지도 모르는 것이 하나 있긴 있습니다. 우선 타지, 마사리나를 제외한 캐릭터로 토르카를 탐색, 선택문에서 우, 우, 좌, 우, 우 순으로 선택하면 10000G를 얻을 수 있습니다. 별거 아닌 것 같아도 그냥 10000G가 생기는 거니 돈이 부족하다면 한번 사용해 보십시오. 그리고 숨겨진 이벤트라던가…. 기타 잡다한 것은 본지 공략으로 나간 것이 전부입니다. 아직까지 이렇다 할 대 비기(?)는 공개되지 않았습니다. 아마 아주 없는 걸지도…

테일즈 오브 판타지아(PS)

Q 테일즈 오브 판타지아에서 크레스의 최종 오의 '명공참상검'을 익히는 방법좀….

A 미래편에서 최초에 갈 수 있는 미겔 마을에서 검술도장에 간 후 여관에서 잡니다. 그 후 자동으로 이벤트가 발생, 오의전수라는 칭호를 받게되고 명공참상검을 익힐 수 있습니다. 만일 이 이벤트를 무시하고 애리의 마을까지 간 후 여관에서 숙박하게 되면 이 기술은 영원히 익힐 수 없게 되니 주의하셔야 합니다.

Q 안녕하세요. 저는 PS9000을 구입했는데 무비와 액플 삽입구가 없더군요. 아주머니한테 물어보니 자동이라던데… 이럴 수가~. 아! 그리고 테일즈 오브 판타지아를 친구에게 빌려 했는데 열사의 동굴에서 「용암의 열쇠」는 어디에 있는지 좀 가르쳐 주세요.

A PS 9000은 액플 삽입구가 없습니다. 대신 액플 CD란 것이 있으니 그것을 사용하시면 됩니다. 그리고 용암의 열쇠는 지하 2층에 있습니다. 소서리 링을 잘 활용해 보세요. 생각만큼 어렵지 않습니다.

랑그릿사 드라마틱 에디션(SS)

Q 랑그릿사 드라마틱 에디션의 스테이지 셀렉트 방법 좀 알려줘요~!

A 로드 화면에서 시나리오 클리어 후에 세이브 데이터에 커서를 맞추고 우, 하, 상, 좌, R, Y Z, 스타트, X, Z C 순으로 입력하면 시나리오 셀렉트를 하실 수 있습니다. 그리고 게임에 수록되어 있는 모든 무비를 보는 비기가 있는데 타이틀 화면에서 로드를 선택한 후 커서를 적당한 시나리오에 맞춘 후 상, 하, 상, 하, 좌, 우, X, C라고 입력합니다. 제대로 입력했다면 무비 디버그 모드로 들어갈 수 있습니다.

나이트 오브 제네시스(PS)

Q 안녕하십니까? 프리티 사미자님. 제가 궁금한 것은 나이트 오브 제네시스(창세기전 2)가 PS로 발매되잖아요. 일어로만 발매되고 한글판으로는 나오지 않나요?

A 사미자라…. 게임파워에는 사미자란 분은 안 계십니다. 게임 클리닉을 담당하고 있는 것은 사미지요. 나이트 오브 제네시스는 한글판은 아직까지 예정에 없습니다. 그 이유를 간단히 설명하면 플스는 일본의 게임기이고 SCE가 한국에 정식으로 들어와 있는 게 아니기 때문이지요. 이제 일본 문화도 개방되니 좋은 소식을 기다려봐도 좋을 것 같습니다.

두근두근 메모리얼 2 (PS)

Q 두근두근 메모리얼 2 어펜드 디스크 언제 발매되나요

A 현재 2000년 2월 상순 발매예정입니다. 가격은 1,900엔으로 어펜드 디스크만 별도로 발매되는 것이 아니라 두근두근 메모리얼 2 한정판에 동봉되어 있던 Hibikino Watcher에 어펜드 디스크를 동봉해 발매되는 것입니다. 이번 어펜드 디스크에는 코토코, 미유키, 사쿠라코의 EVS가 들어있다고 합니다.

창마등(PS)

Q 창마등 어제 샀는데 어떻게 적을 쉽게 죽이는지 모르겠어요(공략집은 있어요).

A 공략자가 호출되는 사태가 발생했습니다. 아무래도 ark 많이 벌기를 따지고 있을 때가 아니신 것 같군요. 일단 초기에 가장 쉬운 법은 베어크로→애로우 슬릿→펜듀럼. 아마 이거 2번이면 1명이 죽을 겁니다. 배큠 플로어가 개발이 가능하다면 베어 크로 대신 쓰시면 됩니다. 훨씬 편하게 적을 속박시킬 수 있습니다. 그리고 볼트록과 헬파이어 레벨 4는 가장 강력한 공격력을 자랑하므로 이용 해보세요. 공략집이 있으시면 라이센스 모드를 한 번 클리어 해보세요. 쉽게 죽이는 법은 몸으로 체득될 겁니다.



Beginer 비기넣어

항상 알찬 내용으로 꾸며가기 위해서 부단히 노력하는 담당자 떠돌입니다. 이곳은 기종에 상관없이 모든 치트 코드들과 여러 가지 비기들을 모아 넣는 곳입니다. 특히 독자 여러분이 알고계시는 자신만의 비기를 보내주세요. 저희가 정말 소중한 소스로 사용할 것입니다. 자! 그럼 이번달에도 숨겨진 비기가 있는 Beginer 비기넣어의 문을 열기로 합시다.

PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation

RUNABOUT 2

모든 차종 얻기

의뢰를 수행하기 위해서 이런저런 종류 차종을 가지고 폭주를 하는 게임인 런어바웃 2. 게임 내에서 모든 차종을 얻어내는 방법이 공개되었다. 물론 숨겨진 차이기 때문에 얻는 방법이 만만하지는 않다. 다음 표의 조건을 만족시켜 좋은 차들을 모두 모아보자!

차명	출현 조건
REVUE Ⅱ	의뢰#04를 손해금액 0 으로 클리어
F500	의뢰#01을 클리어한다
NSR	의뢰#01을 손해금액 없이 클리어
BEZ · V	의뢰#02을 1분 26초이내에 클리어
FIRE	의뢰#02를 손해금액 없이 클리어
HALEY	의뢰#03을 클리어한다
CORV74	의뢰#03을 손해금액 없이 클리어
RAOD	의뢰#04를 클리어한다
CB427	의뢰#08을 손해금액 없이 클리어
Y800	의뢰#05를 1분 16초 이내에 클리어
F500 UPIN	의뢰#05를 손해금액 없이 클리어
K · PAT	의뢰#06를 손해금 350만달러로 클리어
FERA250	의뢰#06을 손해금액 없이 클리어
のうこう 二	의뢰#07을 손해금액 없이 클리어
ソバCUB	의외#07을 CUB를 타고 클리어
WRC	의뢰#13을 4분 이내에 클리어
라면차	의뢰#08에서 주변을 전부 파괴하고 클리어
MIUR	의뢰#09을 손해금액 없이 클리어
M · CARRY	의뢰#09를 손해금액 115만달러이상으로 클리어
HALEY Ⅱ	의뢰#10을 2분 46초 이내에 클리어
DRAG	의뢰#10을 손해금액 없이 클리어
N390RAOD	의뢰#11을 손해금액 없이 클리어
Y800 · GT-1	의뢰#11을 3분 4초만이내에 클리어
N390	의뢰#12을 2분 35초이내에 클리어
のうこう 二 H6	의뢰#12를 손해금액 없이 클리어
G · TANK	의외#13을 손해금액 없이 클리어
PANDA	토탈 시간이 6시간 이상이면 등장

실황 J리그 1999 퍼팩트 스트라이커

숨겨진커맨드

인기 축구게임인 실황 1999의 숨겨진 커맨드가 공개되었다. 상당히 다양한 모드가 있는데 다음의 커맨드를 입력한 다음 스타트 버튼과 셀렉트 버튼을 동시에 입력하면 성공되었을 때 효과음이 나온다.

숨겨진 얼굴사진 : R2, R2, R2, R1, R1, R1 R1, L1, L1, L1, (방향키)下, 上, ○, ×

대두 모드 : ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, ×, ○

참가지명 : L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, R2 ×, ○

드림팀 : ↓, ↓, ↑, ↑, ←, ←, →, →, ×, ○

인터내셔널 매치 : ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ×, ○

해외 오리지널 클럽 : ○↓, ↑, R1, L2, ↑, ←, ×

스트리트 파이터 EX2 α

숨겨진캐릭터 출현 조건

■ 가루다 출현 조건

익스퍼트 미션에서 디폴드 캐릭터 전 20개의 미션에서 E 랭크 이상으로 클리어한 다음, 아케이드 모드를 10회 이상 클리어하면 된다.

■ 쉐도우출현 조건

가루다를 포함한 21개의 익스퍼트 미션을 전부 C랭크 이상으로 클리어한 다음 아케이드 모드를 15번 이상 클리어하면 출현.

■ 가일 출현 조건

가루다와 쉐도우를 포함한 22개의 익스퍼트 미션을 B 랭크 이상으로 클리어 한다음 아케이드 모드를 20번 이상 클리어할 때 베가와의 교전에서 승리하면 출현

■ 하야토출현 조건

가루다, 쉐도우, 가일을 전부 포함한 23개의 익스퍼트 미션을 올클리어하면 등장한다.

Dreamcast Dreamcast Dreamcast Dreamcast Dreamcast

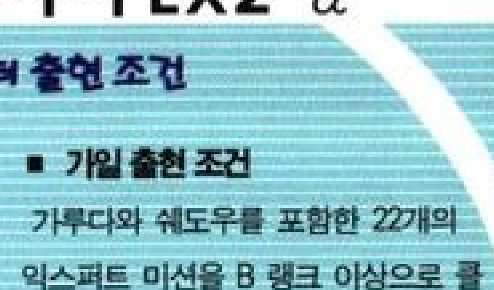
폭렬무적 반가이오

무적상태로 플레이

게임을 시작하기에 앞서 네임 엔트리 화면에서 문자를 입력할 때 'やすお記者'라고 입력하면 오마케 모드의 '비밀이 있는 곳'이 출현한다. 이 오마케 모드의 '절대무적'의 설정을 '大すき♥'로 바꾸면 무적의 상태에서 게임을 즐길 수 있다. 게다가 무적 상태만 아니고 사용하는 무기들도 파워업하게 된다.

花組大戦(하나구미 대전) 컬럼스 2

숨겨진 캐릭터 사용조건



요네다(米田) : 소년레드모드를 사쿠라&홍란(紅蘭)으로 클리어하면 된다

카야마(加山) : 소년레드모드를 칸나&오리히메(織姫)로 클리어하면 된다.

제국 아가씨 삼인방 (三人娘) : 소년레드모드를 스미레(すみれ)&마리아(マリア)로 클리어하면된다.

카에데(かえで) : 소년레드모드를 아이리스(アイリス)&레니(レニ)로 클리어하면 된다.

스트리트 파이터 3 W임팩트

2nd 진고우키 사용방법

전용 홈페이지에서 데이터를 다운로드 받거나 일정 조건을 만족시키면 진 고우키의 난입이후 사용이 가능해진다. 물론 난입시 반드시 이겨야한다는 조건이 붙는다. 선택법은 고우키에 커서를 맞춰 놓은 다음 스타트 버튼을 누르면 된다.

기술	커맨드
호파동권	↓·↘·→+ⓟ
참공파동권	공중에서 ↓·↘·→+ⓟ
작열파동권	→·↘·↓·↙·←+ⓟ
호승룡권	→·↓·↘+ⓟ
용권참공각	↓·↙·←+ⓚ
아수라섬공	→·↓·↘+ⓟⓟ 또는 ⓚⓚ



기술	커맨드
멸살 파동권	↓·↘·→↓·↘·→+ⓟ
천마호참공	공중에서 ↓·↘·→↓·↘·→+ⓟ
멸살호승룡	↓·↘·→↓·↘·→+ⓟ
멸살호점선	↓·↘·→↓·↘·→+ⓚ
순옥살	약ⓟ, 약ⓟ→, 약ⓚ, 강ⓟ

2nd 진 고우키가 난입



아케이드 모드에서 다음과 같은 조건들을 만족시키면 진 고우키와 싸울 수 있다.

■ 출현 조건

1. 노컨티뉴
2. 1라운드도 지지 않는다
3. 퍼펙트 승리가 3전 2선승제일 경우 3개 이상 5전 3선승제일 경우는 4번이상 7전 5선승제일 경우에는 5번 이상의 달성도를 보여야 한다.
4. 전 스테이지에서 팀 피니쉬는 3회 이내
5. 고우키에게 슈퍼 아츠 피니쉬, 또는 퍼팩트 승리를 1회 이상한다.
6. 고우키와의 싸움에서 타임 업 승리는 1번도 안한다.

BIOHAZARD 2– Value Plus

탄수 무한

스테이터스 화면에서 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, R, 과 같이 입력하면 탄수의 제한 없이 게임을 즐기는 것이 가능하다.

Nintendo64 Nintendo64 Nintendo64 Nintendo64 Nintendo64

비틀 어드벤처 레이싱

비밀상자를 먹으면 행복하게될 수 있다?

여러 장소를 달리며 숨겨진 루트를 발견하는 재미가 있는 「비틀 어드벤처 레이싱」. 챔피온십 모드에서 코스의 어딘가에 숨겨져 있는 치트박스를 먹은 후 코스를 클리어하면 옵션에 '시크릿' 이라는 항목이 추가된다. 여기서 여러 가지 설정을 할 수 있게 된다. 설정요소는 치트 박스 한 개에 하나씩 늘어난다 한 코스에 여러개가 숨겨져 있는 경우도 있으니 근성으로 모두 찾아보자.



Arcade Arcade Arcade Arcade Arcade

펌프잇업





숨겨진 모드

DDR과 함께 양대 산맥으로서 높은 인기를 얻고 있는 안다미로의 펌프잇업. 그 숨겨진 모드들을 전부 공개한다.

2 배 속 :	33133323	55755595
4 배 속 :	33533133	55355755
8 배 속 :	33435333	55153555
히든 모드 :	33213543	55975315
미러 모드 :	33432531	55159357
취 소 :	33333333	55555555

디디알 3rd MIX

독자의 비법을 모집합니다

기종에 제한없이 비법을 모집합니다. 자신만의 비기라고 생각하는 것이 있으시면 언제라도 제한없이 보내주시기 바랍니다.

보낼곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 협경B/D 5층 게임파워 비법 담당자앞

특수 모드 커맨드

상당히 많은 인기를 누리고 있는 디디알 3rd MIX. 주목할 것은 3rd 뿐아니라 2nd 모드와 SSR모드를 선택할 수 있는 커맨드가 밝혀졌다. 방법은 아주 간단하다. 돈을 넣고 게임 화면이 나오면 타이틀 화면에서 본체에 붙어있는 키를 사용해 이렇게 입력하자

■ SSR모드

左, 左, 左, 右, 右, 右, 左, 右

이 입력이 성공하면 스텝스텝레볼루션이라는 말과 함께 최고의 난이도 모드로 변화된다.

■ 2nd 모드

左, 左, 右, 右

이 입력이 성공하면 게임 화면이 2nd MIX의 화면으로 변화된다.

게임에 관한 궁금증을

700-9077로

한 방에 날려 버리자!!

700-9077
게임 Q&A!



안녕하세요 뻔디기입니다.
새로운 밀레니엄을 맞이하는 게임계 초특급 속보 및 게임 막히는 곳에 대한 모든 궁금증을 풀어드립니다.
세상이 언제부터인지 나만의 힘으로 살아가기 힘들다 싶으시면 언제라도 700 - 9077을 눌러주세요. 모든 질문에 성심 성의껏 답변해 드립니다.

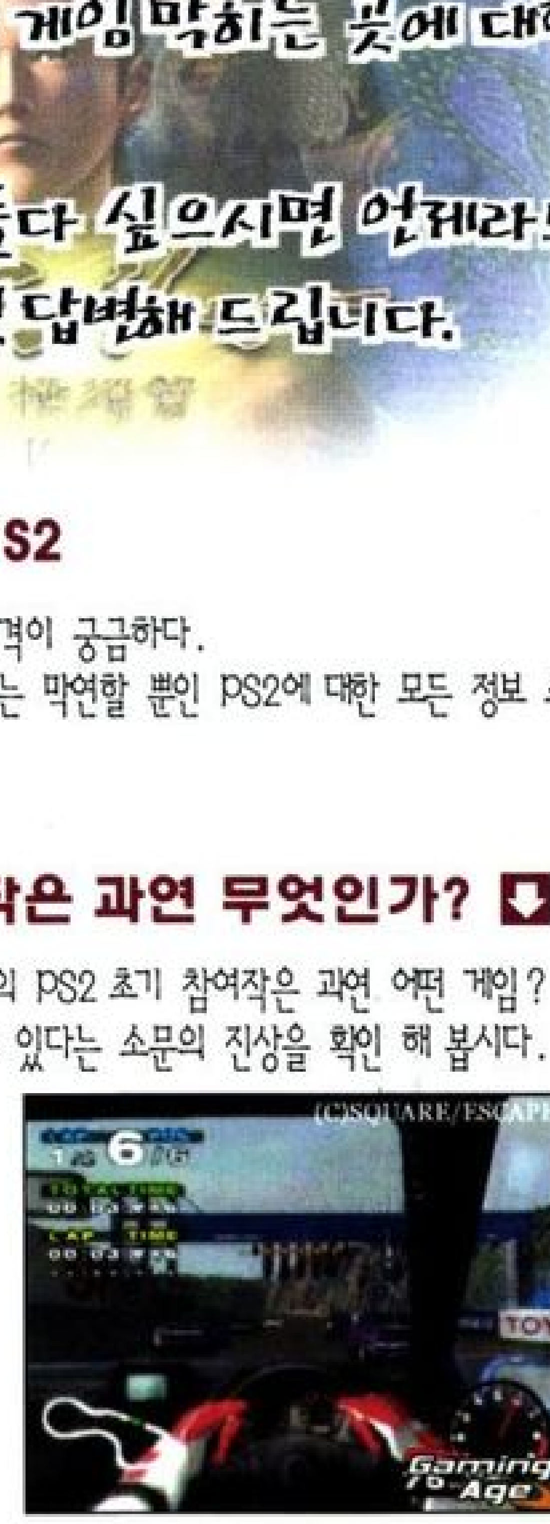


소니사의 떠오르는 차세대기 PS2

궁극의 차세대기로 각광받고 있는 PS2의 발매일과 가격이 궁금하다.
국내에 들어오는 가격과 유통 문제등 국내 유저들에게는 막연할 뿐인 PS2에 대한 모든 정보 소개!

스퀘어의 PS2 초기 참여작은 과연 무엇인가?

게임기의 수명을 좌지우지 하는 스퀘어의 PS2 초기 참여작은 과연 어떤 게임?
레이싱 게임과 스포츠 게임을 제작하고 있다는 소문의 진상을 확인 해 봅시다.



삼성의 새로운 게임기「EXVITA」

국내 가전 업체의 선두 주자 삼성에서 새로운 게임기를 제작한다는 소문의 진상은?
과연 어느 정도의 성능을 가진 게임기인지「EXVITA」에 관한 자세한 사양을 알아 봅시다.

뻔디기를 만나는 방법

700-9077로 전화를 건다 ➔ 2번 게임 사서함 선택 ➔ 1번 게임 Q&A 코너 선택 ➔ 1번 비디오 게임에 모든 궁금증을 녹음 ➔ 다음날 뻔디기가 남긴 메시지를 들으면 끝!
(아~~ 요거 재밌네.. ^^)

·주·제우미디어

자르는 선
접는 선

■ 게임파워를 바꾸기 위한 제안을 받습니다

자르는 선 ①

접는 선 ②

풀칠하는 곳

봉 함 엽 서

우편 요금
수취인 후납부담
발송유효기간
2000. 1. 24~2001. 1. 23
서울 마포우체국
승인 제 765 호

보내는 분

이름
주소
성별 나이 학교(직업)
전화(자택) (직장)

□□□ - □□□

※ 반드시 자를 대고 자르고 엽서 안쪽 접는선을 따라 접으세요

※ 봉함엽서 겉면에는 주소외에는 절대 아무것도 기재하지 마세요

받는 곳 GAME POWER 2000.3

서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
(주)제우미디어 월간 게임파워 편집부 앞
☎3142-6845 FAX 3142-6820

121 - 160

■ 게임파워에 바란다!!(편집진에게 하고싶은 말)

■ 나의 보유기종은 이것!

자신이 현재 가지고 있는 게임기를 표시해 주세요

PS		SS		DC		N64	
GBC		NPC		WC		기타	

■ 내가 선정하는 게임랭킹

기종	가장 재미있게 한 게임	가장 기대되는 게임
PS		
DC		
SS		
N64		
GBC		
WC		
NPC		
ARC		

■ PS : 플레이 스테이션, DC : 드림캐스트, SS : 세가새턴, N64 : 닌텐도64,
GBC : 게임보이 컬러, WC : 원더스완, NPC : 네오지오포켓 컬러, ARC : 아케이드
■ 자신과 관계없는 기종은 적지 않아도 무관합니다

자르는 선 ③

■ 게임클리닉 (게임을 하다가 궁금한 점) 응모코너

접는 곳①

■ 파워 앙케이트

질문1	발매당일이나 최대한 빨리( ) 발매후 반응을 보고( ) 기다리는 게임이 나오면 ( ) 구입예정 없음( ) 기타( )
질문2	
질문3	
질문4	
질문5	
질문6	
질문7	
질문8	

■ 이번호를 구입했다면 그 이유는?(해당 사항에 모두 O표)

□ 별책 부록에 내가 원하는 공략이 있어서
□ 지난호가 만족스러웠기 때문에
□ 읽고 싶은 기사가 있어서 (기사명 :)
□ 늘 사던 것이라서
□ 표지가 마음에 들어서
□ 다른 게임지와는 달리 가지고 다니기에 편해서
□ 특별한 이유는 없다
□ 지난호를 구입하지 않았다면 그 이유는?
마음에 드는 공략이 없어서 ( )
재미있는 기사가 없을 것 같아서 ( )
부록이 마음에 들지 않아서 ( )
표지가 마음에 들지 않아서 ( )
다른 잡지를 샀기 때문에 ( )
기타 ( )

■ 내가 만들어 가는 게임파워

1. 이달에 가장 만족스러운 기사와 그 이유는?

2. 이달에 가장 흥미없었던 기사와 그 이유는?

3. 다음호에 반드시 다루길 바라는 「공략」은?

4. 다음호에 반드시 다루길 바라는 「기사」는?

5. 반드시 인터뷰했으면 하는 게임 제작사가 있다면?

6. 현재 제작중인 게임 가운데 가장 궁금한 게임은?
① 센무 2장 ( )
② 파이널 판타지 9 ( )
③ 드래곤 퀘스트 7 ( )
④ 기타 ( )

접는 곳②

■ 게임파워를 바꾸자!!

1. 현재 게임파워에 있어 가장 만족스러운 것을 한 가지만 꼽는다면?

2. 현재 게임파워에 있어 가장 불만인 점을 한 가지만 꼽는다면?

3. 현재 게임파워에서 없어졌으면 하는 코너가 있다면? 그리고 그 이유는?

4. 예전에 있던 코너중 다시 부활시켰으면 하는 코너가 있다면?

■ 나는 이런 공략을 바란다

1. 이번달 공략이 게임 진행에 도움이 됐습니까?

2. 이번달 공략중 어떠한 공략의 어느 부분이 마음에 들었습니까?

3. 잘된 공략과 그렇지 못한 공략을 구분하는 기준은?(해당사항에 모두 체크)
□ 대사가 잘 해석되어 있는가
□ 글이 이해하기 쉬운가
□ 사진이나 지도가 깨끗하게 잘 들어갔는가
□ 글이 얼마나 웃기는가
□ 얼마나 빨리 클리어할 수 있게 해주는가
□ 시스템 및 커맨드가 얼마나 잘 실려 있는가
□ 게이머가 스스로 풀어나가게 만드는 유도형 공략인가

4. 각 기종중 공략의 중요도가 가장 큰 기종은 어느 것이라고 생각하십니까? 그리고 그 이유는?

풀칠되는 곳

재미있는 퀴즈와 푸짐한 상품을 한번에 즐기자!!

700-9077 게임 Q&A!

파워 퀴즈의 상품들이 밀레니엄을 맞이하여 새롭게 **파워업** 됐습니다.
재미있는 퀴즈도 풀고 다양한 상품도 탈 수 있는 일석 이조의 행운을 잡기 바랍니다.

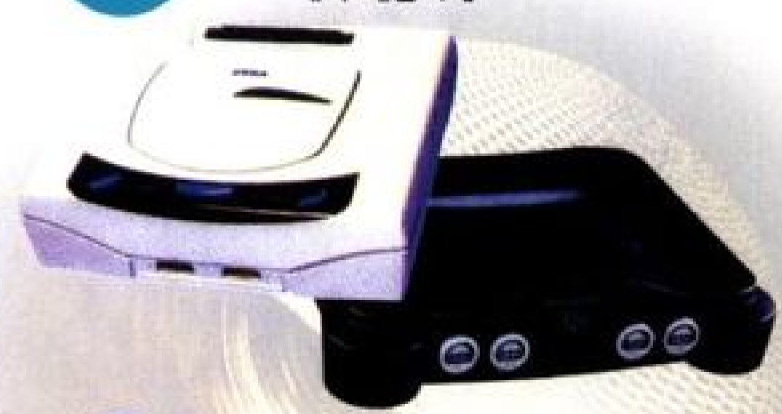
특등 1명 드림 캐스트 1대



1등 1명 플레이 스테이션 9000 1대



2등 1명 닌 64 혹은 세가 새턴 1대



3등 3명 네오지오 포켓 1대



4등 3명 비트매니아 전용 콘트롤러



5등 5명 포켓 스테이션 1대



6등 5명 플스용 무비카드 1대



7등 5명 듀얼쇼크 혹은 PS/SS 호환 조이스틱



8등 7명 플스용 메모리 카드 1개



9등 10명 플스용 DDR 발판 1대



10등 10명 최신 게임지 1권



당첨확률 99.9%에 도전하는 방법

① 문제의 각 답을 정확히 적어 놓는다. ② 순서대로 문제도 안 읽고 계속 연속적으로 도전한다.
③ 추첨이므로 시도 횟수가 많으면 당첨확률이 높아짐을 역이용한다. ④ 별표(*)를 누르면 힌트가 나온다.

퀴즈 도전 방법

700-9077로 전화를 건다 ➔ 2번 파워 퀴즈 선택 ➔ 1번 게임 파워 퀴즈 도전
➔ 문제를 손가락에 땀이 나게 푼다 ➔ 매달 말일 당첨자 발표를 확인 끝!!

ART GALLERY

이제 곧 한국인의 명절인 설날이 다가옵니다. 모두 새해 복 많이 받을 준비는 되셨는지요…. 천년펭귄의 부재로 임시 담당자가 되었다가…. 천년펭귄의 잠적으로 계속되는 담당…. 그리고 천년펭귄이 돌아온 후에도 어찌된 일인지 계속 담당을 하고 있는 사미입니다. 이번 달은 지난달에 비해 많은 그림이 도착해 뿌듯한 한 달이 되었습니다.
그림을 보내주신 모든 분들께 감사드리며 새해 복 많이 받으십시오. 그럼 이번 달도 아트갤러리는 변질되어 갑니다.

우수작



◀ 나루

저는 천안에 살고 있는 열혈 근성 나이스 펜질 악필가이, 나루미, 사보텐더입니다. 원래 그림 보내는 게 목적이었지만…. 갑자기(정말 갑자기 일까?) 펜팔이 하고 싶어져서요…. 에…. 저는 만화&게임&만화 그리는 걸 좋아하는 동人女입니다! 음… 정확히 말하자면 교류…를 하고 싶어요. 편지와 함께~ 그림 타입은 보시는 바와 같이 위와 같고요. 야오이를 좋아하시는 분이나(?) 유현님, 김미경님, 이명진님, 김은정님을 좋아하시는 분이면 정~말 좋겠군요! 엣… 주소는요… 충남 천안시 성정 1동 705-19 14/3 우편번호 330-171입니다. 받는 사람은… 헤헤 위의 말을 다 써주시면 감사… 하겠지만 그냥 「나루」라고 써 주셔도 감사♥ 많은 편지…는 바라지도 않고요. 저와 취미가 같은 분이 보내주셨으면 ~합니다. 잘!부!탁♥
이랍니다. 그럼 관심 있으신 분은 나루님께 교류를 신청해 보세요. 그런데 그냥 나루라고만 써도 편지가 가는 건가요…?



▲ 신짱

제목은 '사쿠라 코스프레를 하자'이고 그림의 캐릭터는 절대로 사쿠라가 아니라 사쿠라 코스프레를 한 여자아이랍니다. 신짱님은(짱과 님을 같이 쓸려니 어색하군…) 사쿠라보다 사오란을 더 좋아한답니다. 그리고 오카타 메구미의 연기가 신지군 때가 더 좋았다고 하셨는데…. 유키토는 절규하는 연기가 없어서 그런 게 아닐지… 신지의 절규하는 연기는 정말 일품이었는데…. 그리고 토모요의 그 극악 닭살 목소리… 전 맘에 듭니다. 이와오 준코라고는 믿기 힘들 정도의 닭살 연기…. 정말 뛰어난 실력파 성우가 아닙니까? 그나저나 성우 얘기가 나와서 하는 말인데 지난달 애니 X-FILE에 어마어마한 오타가 나가버려서…. 담당자는 지금 한쪽 구석에서 개미굴을 파고 있습니다. 그럼 열혈 애니넷과 아트 갤러리를 넘나드는 신짱님의 멋진 센스와 그림…. 다음달에도 기대하고 있지요(저 개인적으로는 가장 오리지널리티가 뛰어난 신짱님의 그림을 좋아한답니다).



◀ 박경배

오랜만에 도착한 박경배님의 그림입니다. 현재 만화가의 어시스트를 하고 계시다는 군요. 저는 파워인이라는 경배님의 마지막 말이 인상에 남았습니다. 경배님도 지금 하시는 일 열심히 하시기 바랍니다. 그리고 경배님이 특별 이벤트로(?) 응원의 편지나 펜팔을 원하고 계십니다. 답장은 100% 아저씨는 사양. 주소는 광주시 남구 월산 5동 라인 아파트 101동 1004호 우편번호는 503-235입니다. 경배님이 마지막으로 일러스트는 결코 쓰잘데기 없는 것이 아니라고 선배들께 말하고 싶답니다.



◀ 吉岡 裕二

이번 달에도 도착한 요시오카 유조씨의 그림입니다. 제목은 자크 전용 사이라는데…. 음…. 이것은 사이였군요. 그렇습니다. 이것은 사이였습니다. 하지만 왠지 마이같아 보이는 것은 제가 그림에 대한 소양이 적어서 일까요…? 좀더 공부하면 이 그림이 사이로 보일지도 모르겠군요.



◀Jushce

저 역시 그림은 폰만 있으면 된다고 믿고 있었던 시절…. 마커를 사용한 화려한 컬러의 그림을 보고 놀란 적이 있습니다. 벌써 몇 년 전의 얘기군요. 게다가 스타도 잘하신다고 했지만 저는 스타를 못합니다. PC 게임이라고 하는 게 맨날 F&C나 LEAF쪽의 게임들뿐이니…. 언젠가 제가 스타크를 잘하게 되는 날이 오면 한 게임 하지요. 그럼 Jushce님이 자랑하시는 펜화 기대하고 있겠습니다.



▶허준

게임을 위해 달리는 겜 파워라…. 나쁘지 않은 제목이지만 요즘은 교통 수단이 하도 발전해서 뛰어다닐 일이 별로 없습니다. 그리고 하나밖에 없는 만화도구인 12색 사인펜 중 노란색이 바닥났다니 그럴 때는 두 가지 해결 방안이 있습니다. 첫 째 노란색을 산다. 둘 째 나는 노란색을 안 좋아해 라며 스스로 암시를 건다. 성공하면 노란색을 쓰지 않고 그림을 그릴 수 있게 된다. 제 개인적으로는 첫 번째 방법을 권유하고 싶군요. 그리고 타올라라 준 님…. 아쉽게도 상품은 없습니다. 정말 아쉽군요.



◀강경중

그러고 보니 지난달 아트 갤러리에는 담당자의 이름이 전혀 언급이 되지 않았군요. 현재 담당자는 사미…. 열혈 애니넷의 그 놈과 같은 인물이랍니다. 그리고 제 앞으로 온 편지는 모두 제가 직접 관리하고 있습니다. 특히 멋진 그림의 경우 여기저기서 달라고 하지만…. 이것은 담당자의 권한. 모두 제겁니다. 아마 경종님의 그림도 제가 게임파워를 그만 둘 때까지는 간직하고 있을 것 같습니다(아니…. 아마 모두 가지고 갈지도…). 그나저나 동네에 서드믹스가 들어왔다니…. 정말 좋으시겠군요. 하지만 PUMP도 나름대로 재밌답니다. 요즘은 DDR보다 인기가 더 좋을 정도로…. 그러고 보니 편집부 사람들도 모두 DDR에서 펌프와 드럼매니아로 돌아섰답니다. 저야 개인적으로는 DOA2를 선호하지만요….



◀김강산

역시 오랜만에 강산님이 아트갤러리를 찾아 주셨습니다. 강산님은 2월 입대하신다니 어쩌면 이게 강산님의 마지막 작품일 수도 있겠군요. 제목은 아놀드의 외출…. 제가 천년병권에게도 안부 전해드리지요.



◀이태권

또 다시 아트가 등장하였습니다. 캐릭터는 질 발렌타인…. 지난달 동심깨기 피카츄에 이은 두 번 째 작품입니다. 그리고 아트 갤러리에는 반드시 그림만 보낼 필요는 없습니다. 그냥 담당자가 봐서 맘에 들면 실리는 겁니다. 그나저나 정말 열심히 만드셨군요. 시간이 꽤 걸렸을텐데…. 다음달에도 담당자를 경직시킬만한 아트를 기대하고 있겠습니다.



▶장준후

이번 달에는 「두근두근 메모리얼」이군요. 솔직히 그림에 대해 소양이 적은 제가 여기서 할 수 있는 표현은 '멋지다'라는 것밖에 없군요. 마감을 며칠 넘기고 도착한 그림이기는 하지만 담당자 자체가 마감을 안 지키는 사람이라 그것은 별 문제가 없고, 아트 갤러리로 온 유일한 미소녀 게임의 그림인지라…. 담당자의 그림 호감도 포인트가 20% 상승하였습니다. 그럼 ACA 때 한번 찾아가겠습니다. 근데 혹시 그림을 늦게 보낸게 아니라 4월 것을 빨리 보낸 거 아닙니까?



◀世環 S·R

이로서 아트 갤러리 3대 명인의 그림이 모두 도착하였군요. 이 그림은 S·R님이 편집부를 직접 방문하여 건네주고 가신 그림으로…. 원래는 디스켓으로 뭔가를 가지고 오셨지만 그 파일이 에러가 나서…. 어쩔 수 없이 이 그림을 싣게 되는군요. 제가 S·R님의 그림을 보며 언제나 느끼는 것이지만 정말 깔끔한 펜 터치와 마커의 경지에 다다른 실력…. 그리고 혼이 담긴 노가다. 왠지 시즈마루가 점점 좋아질 것 같습니다(물론 나코도…).

마치기전에……

이번 달의 우수작은 나루님(나머지는 너무 길어서 생략…)이 선정되었습니다. 나루님에게는 옆에 보이는 정체불명의 책을 보내드리겠습니다. 별 도움이 될지는 모르겠지만 게임파워의 작은 성의라고 생각하시고 받아주세요. 아! 별 연락이 없으면 그냥 그 주소에 나루라는 이름으로 보내겠습니다. 도착하겠지요?

이런 것을 드립니다 ▶



소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

아~ 1월 27일 갑자기 「포포로크로이스 이야기 3」가 발매되어 버렸네요. 이렇게 기대작이 또 하나 발매되어 버린 플스….
이달의 기대작이으로는 「베이그렌트 스토리」와, 「스트라이더 비룡 1&2」, 그리고 DC로 「바이오 하자드 코드 베로니카」가 발매됩니다. 그 외에도 B급 이상의 게임들이 다수 발매되니 이번 달도 그럭저럭 즐겁게 보낼 수 있을 것 같군요.

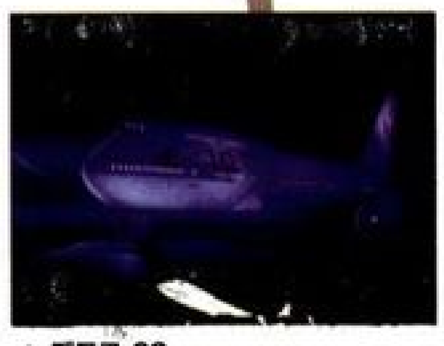
PS



▲ 베이그렌트 스토리



▲ 스트라이더 비룡 1&2



▲ 제트로 GO

DC



▲ 바이오 하자드 코드 베로니카



▲ 댄스 댄스 레볼루션 2ndMIX 드림캐스트 에디션

★게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

2월 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	3일	쿨보더스 4	웹시스템	SPT	5,800엔
PS	3일	제트로 GO!	타이토	SLG	5,800엔
PS	10일	와일드 로이드 9	SCEI	ACT	5,800엔
PS	10일	007 트모로 네버다이즈	EA · 스퀘어	ACT	5,800엔
PS	10일	팝픈뮤직 3 어펜드 디스크	코나미	음악게임	2,800엔
PS	★10일	베이그렌트 스토리	스퀘어	A · ADV	6,800엔
PS	17일	아지토 3	반프레스토	SLG	6,800엔
PS	17일	갤롭 레이서 2000	테크모	SLG	5,800엔
PS	★24일	스트라이더 비룡 1&2	캡콤	ACT	6,800엔
PS	24일	NBA 라이브 2000	EA · 스퀘어	SPT	5,800엔
PS	24일	게임건너	아스키	STG	5,800엔
PS	24일	K-1 왕자가 되자!	엑싱 엔터테인먼트	ACT	5,800엔
PS	24일	레디 2 럼블 복싱	SNK	ACT	4,800엔
PS	24일	기타 프릭스 어펜드 2nd 믹스	코나미	음악게임	2,800엔
PS	24일	프로야구감독이 되자!	반다이	SLG	6,800엔
PS	24일	슈퍼로봇 대전 α	반프레스토	SLG	6,980엔
PS	2월 ◆	브레이브 사가 2	타카라	SLG	7,800엔
DC	★3일	바이오 하자드 CODE: 베로니카	캡콤	ADV	6,800엔
DC	3일	슈퍼 마그네틱 뉴뉴	겐키	ACT	5,800엔
DC	10일	팝픈뮤직 3 어펜드 디스크	코나미	음악게임	2,800엔
DC	17일	트레저 스트라이크 키드	A · ADV	키드	5,800엔
DC	17일	댄스 댄스 레볼루션 2ndMIX 드림캐스트 에디션	코나미	음악게임	5,800엔
DC	17일	세가GT Homologation Special	세가	RCG	5,800엔
DC	24일	링	각천서점	ADV	6,800엔
DC	24일	에어로 댄싱 F	SLG	CRI	5,800엔
DC	24일	오오가미 이치로 분투기-사쿠라 대전 중기쇼-	세가	ETC	5,800엔
N64	2월	탑 기어 랠리 2	켐코	RCG	6,980엔

3월 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	9일	드라이버	스파이크	RCG	5,800엔
PS	16일	테마 파크 월드	EA · 스퀘어	SLG	5,800엔
PS	16일	하색 검술소정	NEC IC	SLG	6,800엔
PS	16일	만나고 싶어서	코나미	SLG	6,800엔
PS	23일	성령기 라이블레이드	윙키 소프트	SLG	5,800엔
PS	23일	더 킹 오브 파이터즈 99	SNK	격투액션	5,800엔
PS	23일	더 심리게임 6	비지트	TBL	1,500엔
PS	39일	혹사문 가디언즈	인크리멘트P	어드벤처	6,800엔
PS	30일	메탈 슬러그X	SNK	ACT	5,800엔
PS	30일	이브 제로	네트비렛지	ADV	6,800엔
PS	30일	대전연애시뮬레이션트리펠즈 마법학원	아스키	SLG	5,800엔
PS	30일	면허를 따자	트와이라이트 익스프레스	SLG	5,800엔
PS	하순	도키도키 프리티 리그-러브리 스타-	엑싱 엔터테인먼트	SLG	6,800엔
PS	3월	RPG 쯔꾸루 4	아스키	ETC	6,800엔
PS	3월	인연이라는 이름의 펜던트 With You Toy Box	NEC IC	ADV	6,800엔
PS	3월	피파 2000 -유럽 리그 사커	EA · 스퀘어	SPT	4,800엔
PS	3월	인피티	키드	SLG	6,800엔
PS	3월	너에게 Steady	시디브러스	SLG	5,800엔
PS	3월	성전사 단바인(가칭)	반다이	SLG	6,800엔
PS	3월	월드 스타디움 4	남코	SPT	5,800엔
PS	3월	리듬페이스	아스믹 엔터테인먼트	음악게임	4,800엔
PS	3월	몬스터팜 배틀카드	테크모	ETC	5,800엔
DC	2일	버추어 캅 2	세가	SHT	2,800엔
DC	16일	퍼즐 보블 4	사이버 프론트	PZL	3,800엔
DC	23일	성령기 라이블레이드	윙키소프트	SLG	5,800엔
DC	★23일	센티멘탈 그래피티 2	NEC IC	SLG	6,800엔
DC	23일	레이 맨 -해적선에서 탈출-	UBI	ACT	5,800엔
DC	23일	NBA 2K	세가	SPT	5,800엔
DC	30일	더 킹 오브 파이터즈 99 에볼루션	SNK	ACT	5,800엔
DC	30일	어드밴스드 대전략	세가	SLG	6,800엔
DC	3월	건버드 2	캡콤	SHT	5,800엔
DC	3월	마블 VS 캡콤 2 New Age of Heroes	캡콤	격투액션	5,800엔
N64	★23일	실황 파워풀 프로야구 2000(가칭)	코나미	SPT	7,800엔
N64	3월	탑 기어 하이퍼 바이크	켐코	RCG	6,980엔
N64	3월	별의 커비 64	닌텐도	RCG	6,800엔

4월 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	4월	아득한 시공속에서	코에이	SLG	미정
PS	4월	피카피카패션 2	프로듀스	SLG	미정
PS	4월	데빌맨	반다이	ADV	5,800엔
DC	4월	애니마스타	아키	RCG	5,800엔
DC	4월	골프해요 코스 데이터집 Vol 1(가칭)	보톰업	SPT	미정
N64	4월	이토이 시게노리의 낚시 NO. 1 결정판	닌텐도	ETC	6,800엔

새턴

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

발매일	게임명	회사명	장르	가격
겨울	파이널 파이트 리벤지	캡콤	ACT	5,800엔
3월	룸메이트 이노우에 료코 - 컴플리트 박스 -	데이탐 폴리스타	ETC	1,500엔

5월 이후 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	봄	가이어 마스터-신들의 보드게임-	캡콤	TBL	4,800엔
	봄	음악쯔끄루 3	아스키	ETC	미정
	봄	스트리퍼 골퍼	선소프트	SPT	미정
	봄	환상월야	나그재트	ADV	5,800엔
	봄	안녕! 우주전함 야마토	반다이	SLG	6,800엔
	봄	청의 6호	반다이 비주얼	SLG	6,800엔
	봄	전국몽환	반프레스토	SLG	미정
	봄	체포하겠다(가칭)	파이오니아LDC	ADC	미정
	여름	프렌즈-청춘의 빛-	NEC IC	ADV	6,800엔
	2000년	비트매니아 어펜드 5th믹스	코나미	음악게임	2,800엔
	★2000년	카우라이-新來-	남코	RPG	미정
	★2000년	테일즈 오브 이터니아	남코	RPG	미정
	미정	기차로 GO	타이토	SLG	5,800엔
	미정	안젤리크 트로와	코에이	SLG	미정
	★미정	브레스 오브 파이어 4	캡콤	RPG	미정
	미정	빅가이너-부활하는 용자들 완결편-	빙키즈	SLG	미정
	미정	오 바큔	남코	SHT	미정
DC	5월	골프해요 코스데이터집 Vol 2(가칭)	보톰업	ETC	미정
	6월	골프해요 코스데이터집 Vol 3(가칭)	보톰업	ETC	미정
	봄	머큐리우스 프리티	NEC IC	SLG	미정
	★봄	파워스톤 2	캡콤	격투액션	미정
	봄	슈퍼 런어아웃(가칭)	클라이맥스	RCG	미정
	봄	더 타이핑 오브 더 데드-키보드 마스터즈-	세가	ETC	미정

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
DC	봄	사쿠라 대전	세가	ADV	미정
	여름	특촬 모험 활극 수퍼 히이로 열전	반프레스토	SLG	미정
	여름	사쿠라 대전 2-그대여 죽지마오-	세가	ADV	미정
	가을	사쿠라 대전 3-파리는 불타고 있는가-	세가	ADV	미정
	2000년	초시공 요새 마크로스(가칭)	상영사	SHT	미정
	2000년	판타지 스타 온라인	세가	ETC	미정
	★미정	실황 파워풀 프로야구DC(가칭)	코나미	SPT	미정
	★미정	SNK VS CAPCOM(가칭)	캡콤	격투액션	미정
	★미정	그랜디아 2	게임아츠	RPG	미정
	미정	이터널 아르카디아	세가	SLG	미정
	미정	슈퍼로봇 대전 α	반프레스토	SLG	미정
	미정	봄바람 전대 V포스	빙키즈	SLG	미정
	미정	[illegible]타 히어로NO. A	세가	ACT	미정
N64	5월	마더 3	닌텐도	RPG	미정
	봄	대도	렘코	ACT	6,980엔
	봄	이상한 던전 풍래의 시렌 2	춘소프트	RPG	미정
	2000년	익사이트 바이크 64(가칭)	닌텐도	RCG	5,800엔
	★2000년	슈퍼 마리오 RPG 2(가칭)	닌텐도	RPG	6,800엔
	★2000년	젤다의 전설 무쥬라의 가면	닌텐도	RPG	6,800엔
	2000년	퍼펙트 다크(가칭)	닌텐도	ACT	6,800엔
	미정	레브 리미트	세타	RCG	미정
	★미정	파이어 엠블렘64(가칭)	닌텐도	SLG	미정
	미정	바이오 하자드 제로	캡콤	ADV	미정

플레이스테이션 2 발매예정 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

2000년 3월 발매예정 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS2	4일	A6 A열차로 가자6	아트딩크	SLG	미정
	4일	스카이 서퍼	아이디어 팩토리	ACT	미정
	4일	결전	코에이	SLG	미정
	4일	드럼 매니아(가칭)	코나미	음악게임	미정
	★4일	실황 월드 사커2000(가칭)코나미	SPT	미정	
	4일	골프 파라다이스	티앤드이 소프트	SPT	미정
	4일	릿지 레이서 5	남코	RCG	미정
	★4일	철권 태그 토너먼트(가칭)	남코	격투액션	미정
	4일	이터널 링	프롬 소프트웨어	RPG	미정
	4일	스테핑 셀렉션	잘레코	음악게임	미정
	하순	극공간 프로야구 AT THE END OF THE CENTURY 1999	스퀘어	SPT	미정

2000년 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS2	봄	와일드 와일드 레이싱	이미지니어	RCG	미정
	봄	크로스 파이어	EA · 스퀘어	RPG	미정
	★봄	실황 파워풀 프로야구7(가칭)	코나미	SPT	미정
	봄	IQ 리믹스(가칭)	SCEI	PZL	미정
	봄	그란트리스모2000(가칭)	SCEI	RCG	미정
	봄	오니무샤(가칭)	캡콤	ACT	미정
	봄	신기세기G브레이커	선라이즈 인터랙티브	SLG	미정

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	여름	유니존(가칭)	테크모	SLG	미정
	여름	아머드 코어 2	프롬 소프트웨어	ACT	미정
	★겨울	포포로크로이스 이야기 3	SCEI	RPG	미정
	2000년	올스타 프로레스링	스퀘어	ACT	미정
	미정	성령기 라이블레이드 2	퀑키 소프트	SLG	미정
	미정	룸 보더스(가칭)	웹시스템	ACT	미정
	미정	에키조치카(가칭)	에닉스	A · RPG	미정
	미정	BBD2000(가칭)	에닉스	SLG	미정
	★미정	스타오션3	에닉스	RPG	미정
	미정	스트리트 파이터EX3(가칭)	캡콤	격투액션	미정
	★미정	바이오 하자드 시리즈(가칭)	캡콤	ADV	미정
	미정	플라이 하이	거스트	RCG	미정
	★미정	옥견 이야기 2(가칭)	겐키	RPG	미정
	미정	진 · 삼국무쌍	코에이	격투액션	미정
	미정	젤드너실트(가칭)	코에이	S · RPG	미정
	미정	1ON1 Government	조던	ACT	미정
	미정	전차로GO 최신작(가칭)	타이토	SLG	미정
	미정	500GP(가칭)	남코	RCG	미정
	미정	블러디 로어 3(가칭)	허드슨	격투액션	미정
	미정	기동전사 건담(가칭)	반다이	SLG	미정
	미정	봄버맨2001(가칭)	허드슨	ACT	미정
	미정	초로HG(가칭)	타카라	RCG	미정
	미정	★입체닌자활극 천주2(가칭)	SCEI	ACT	미정

GAME BOY 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

2000년 2월 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
10일	F1 월드 그랑프리 프릭스 FOR 게임보이 컬러 2	비디오 시스템	RCG	4,500엔
25일	메타 파이트EX	선소프트	ACT	3,980엔
25일	명탐정 코난 트릭 사원살인사건	반프레스토	ADV	4,500엔

2000년 3월 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
30일	팝픈 뮤직GB(가칭)	코나미	음악게임	4,300엔
30일	월드사커 2000(가칭)	코나미	SPT	4,500엔
하순	레이맨 미스틱 타크의 함정	UBI	ACT	4,200엔
3월	RPG 쯔꾸르 GB	아스키	ETC	4,800엔
3월	도라에몽 메모리즈(가칭)	에폭사	ACT	3,980엔
3월	던전 세이버	J윙	RPG	4,800엔
3월	마크로스 7	에폭사	SHT	3,980엔
3월	야구 시뮬레이션 포켓 프로 야구	에폭사	LG	3,980엔

2000년 4월 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
★27일	메탈기어 Ghost Babel	코나미	ADV	미정
★4월	포켓 몬스터 X(가칭)	닌텐도	RPG	미정

2000년 5월 이후 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
봄	진 · 여신전생 데빌칠드런-적의 서-	아틀라스	S · RPG	미정
봄	진 · 여신전생 데빌칠드런-흑의 서-	아틀라스	S · RPG	미정
봄	젤다의 전설 - 신비한 나무 열매 - 힘의 장	닌텐도	RPG	미정
봄	사쿠라대전GB(가칭)	미디어팩토리	ADV	미정
미정	이상한 던전 시리즈 제 6탄 풍래의 시렌GB 2(가칭)	춘소프트	RPG	미정
★미정	젤다의 전설 이상한 나무의 과실2-지혜의 장-(가칭)	닌텐도	A · RPG	미정
★미정	젤다의 전설 이상한 나무의 과실2-용기의 장-(가칭)	닌텐도	A · RPG	미정
미정	동키콩 그랜드 2	닌텐도	ACT	미정
미정	포켓몬 피클로스	닌텐도	ETC	미정

■독자 참여 코너



▲ 담당자인 권실호君

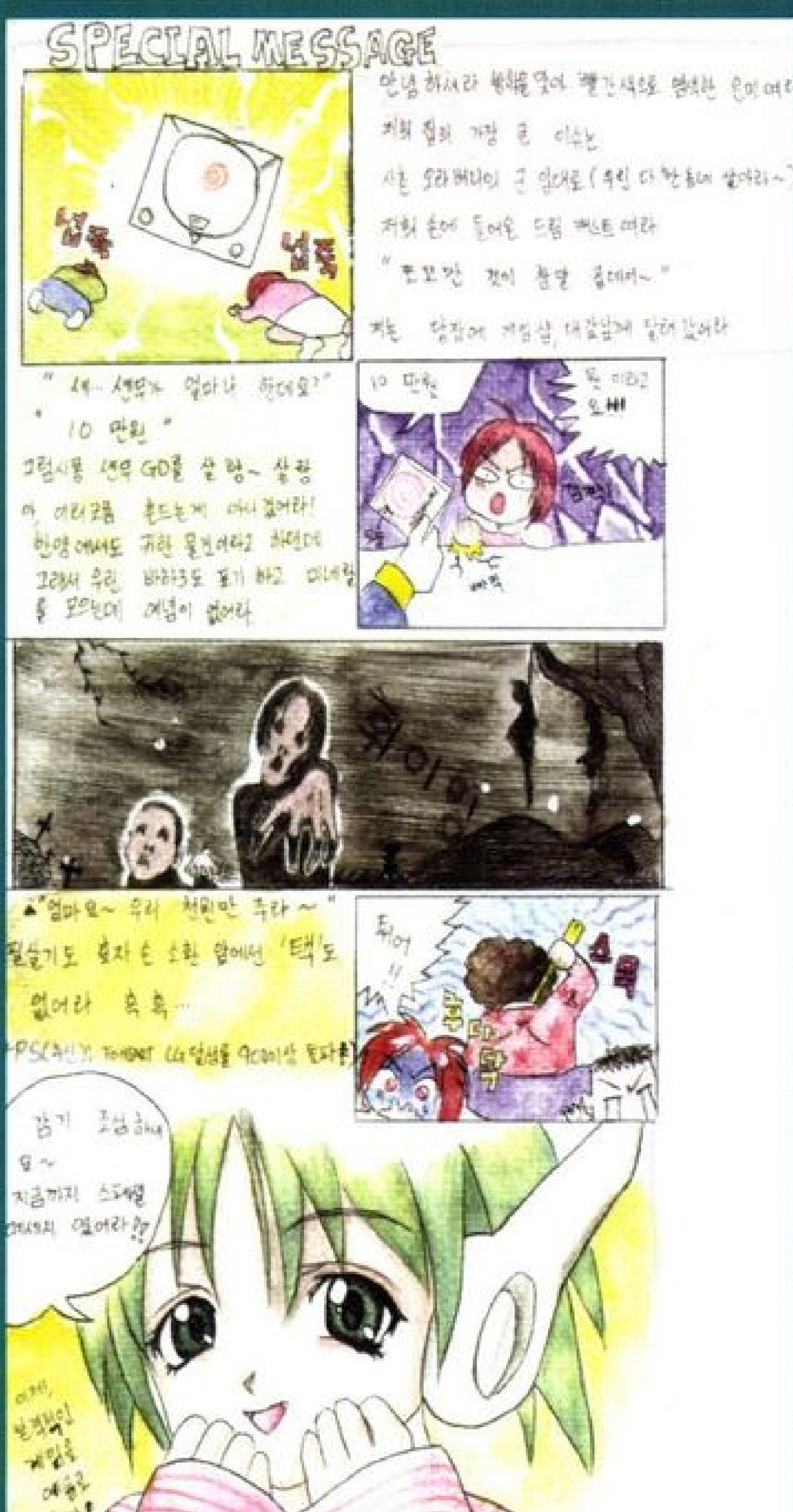
게임을 하다보면 생각나는 것이 많다. "카~! 죽인다.", "오~ 이런 장면을 혼자서 보긴 정말 아까운데.", "어, 이런 것도 되잖아. 놀랍기도 하지.", "해냈다. 「바이오 하자드」 5분 20초 클리어!!", "해냈다. 137단 콤보!!", "찾았다. 숨겨진 모드, 어디라도 누드." 등등. 여기는 국민이 함께 도전하는 게임예술. 당신은 예술적인 장면을 비디오 테이프에 담아낼 수 있을까? 데이터 베이스 관련이라면 메모리카드도 좋다. 당신의 실력을 전 국민에게 알릴 수 있는 찬스를 놓치지 말라. 선정된 실력자에게는 당연하게도 상품이 준비되어 있다. 자, 세계가 그대의 힘을 기다린다!! 빨리 보내라. 빨~리…. 상품은 경쟁자가 적을 때 후딱 받아 챙기는 것이 장땡이다. 수준이 점점 올라가기 전에…. 그대는 아직 그것을 모른단 말인가?

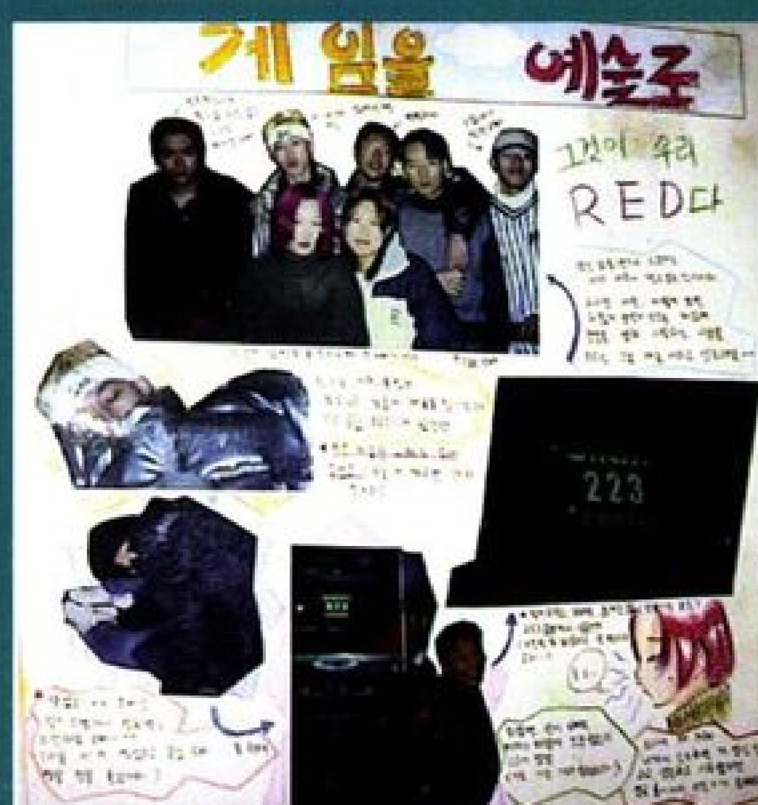
오늘도 달린다. 아침은 참는다. 점심은 거른다. 저녁은 굶는다.
예술인은 헝그리정신이 있어야 한다.
예술을 향해.
예술인의, 예술인을 위한, 예술인에 의한, 게임파와 공식 게임대회!!!
… 게임월드에서 협찬합니다…

게임을 예술로 승화시키는 자들

펌피럽, 223콤보!!!

그들의 이름은 빨갛다. 빨간 것은 사과가 아닌 광주의 댄스조직 'RED'





●김은미 /전남 화순군 화순읍 대리 97-3 대광 아파트 102동 401호

지난호에서 좌절을 안고 아트갤러리로 보내졌던 김은미 독자님의 작품. 그녀는 결코 쓰러지지 않았다. 역시 여자라면 도전이다. 그녀의 재도전 작품은 누가 보아도 감탄할 만큼 훌륭하다. 깔끔한 그림은 물론이거니와 전체적인 구성과 정성. 그리고 펌피럽의 콤보사진은 이 코너가 원하는 바에 가장 접근한 작품으로 볼 수 있다. 어쨌든 그녀의 조직인 레드는 진짜 조직적인 분위기를 나타낸다. 깜짝 놀랬다. 조직이다. 아잉, 무섭다. 어쨌든 수고가 많았을 듯한 김은미 독자님에게는 비트매니아 전용컨트롤러를 보내드리겠다. 근데 저… 김은미 독자님은 정말 중1인가?

좌절감을 맛보고 있나? 근성이다! 근성!! 칠전팔기의 정신!!!

그 외에도 여러 독자님들이 게임예술로 이것저것을 보내왔다. 소환수에게 사연을 보낸 독자님, 게임분석을 해온 독자님, MD 디스크를 보내온 독자님 등등등…. 그러나 이젠 어떤 것을 접수받는 지를 알 것이다. 지금 공모하고 있는 것은 독자님들 자신이 게임(어떤 게임이든)을 하면서 이루어낸 예술적인 장면들(뭐, 예를 들어 아키라의 수패고로 띄워서 100콤보를 냈다든가, 바이오 하자드 최단기간 클리어를 했다든가 하는 것들)이다!



▲ 정신적 데미지를 참아내야 큰 인물이 될 수 있다

당첨자 안내: 당첨되신 독자 분은 2월 15일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 보시고 편집부로 전화를 주십시오. 그리고 서울독자 분은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 게임파워 편집부로 오셔서 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 그 외 지역 분께는 우편으로 보내드리겠습니다.

▶ 마감	매달 15일
▶보낼 곳	(121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 "게임을 예술로!" 담당자 앞
☎ 문의전화	02) 3142-6845
▶ 협찬	테크노마트 8층 C-084 게임월드 02) 3424-8477

※ 게임월드에서는 지방분들을 위해 친절한 전화상담과 우편을 통한 판매를 실시하고 있습니다. 게임월드의 문은 언제든지 화~~~~~~~알짝 열려있으니 주저 마시고 두드리세요.

POWER 게시판

POWER 앙케이트

※ 답은 애독자 엽서 앙케이트 답변 코너에 작성해 주십시오.

앞으로 한 달 남짓이면 새 게임기 플레이스테이션 2가 발매될 예정입니다. 곧 상상 속의 게임기가 현실로 찾아오게 되는 것이죠. 이 PS2의 발매에 따라 기존의 게임계는 큰 변동을 맞이할 것으로 보이는데, 그에 관한 문항들로 이번 달 앙케이트를 마련했습니다.

1. PS2를 언제쯤 구입하실 예정입니까?
   ① 발매 당시 (　　)
   ② 발매 후 가격추이를 고려하여 적당한 가격으로 떨어지면 산다 (　　)
   ③ 나중에 중고로 산다 (　　)
   ④ 기타 (　　)

2. PS2를 구입하면 기존의 게임기는 어떻게 하실 생각입니까?
   ① 중고시장에 판매한다 (　　)
   ② 쓸모없을 때까지 보관한다 (　　)
   ③ 다른 사람에게 준다 (　　)
   ④ 기타 (　　)

3. PS2가 발매되면 기존의 PS는 이제 무용지물이 된다고 생각하십니까?
   ① 그렇다 (　　) ② 아니다 (　　)
   ④ 기타 (　　)

4. PS2와 경쟁할만한 게임기는 무엇이라고 생각하십니까?
   ① 드림캐스트 (　　) ② 돌핀 (　　) ③ MS의 X-BOX (　　)
   ④ 기타 (　　)

5. 동시발매 타이틀이었으면 하는 게임은? 혹은 이미 결정된 동시발매 타이틀 중 가장 구입하고 싶은 게임은?
   ① 철권TT (　　) ② 드럼매니아 (　　)
   ③ 아머드 코어 2 (　　) ④ 신 릿지 레이서 (　　)
   ④ 기타 (　　)

6. PS2의 수명은 얼마나 지속되리라고 생각하십니까?
   ① 1~2년 (　　) ② 2~4년 (　　) ③ 5~10년 (　　)
   ④ 기타 (　　)

7. (위의 질문에 계속) PS2의 수명을 그 정도로 판단하신 이유는?
   ① 최고의 게임기이기 때문에 (　　)
   ② 기존의 게임기들에 미루어 보아)
   ④ 기타 (　　)

8. 게임파워에서 PS2의 비중을 더욱 크게 다뤄야 한다고 생각하십니까?
   ① 예 (　　) ② 아니오 (　　)
   ④ 기타 (　　)

인터넷 게시판에 이상이 생긴 점, 대단히 죄송합니다

지난 1월 23일 파워진 서버에 이상이 발생하여 게시판의 데이터베이스 일부가 삭제되었습니다. 인터넷 게임파워 게시판에 글을 올려 주셨던 분들에게는 진심으로 죄송하다는 말씀과 함께 앞으로도 좀 더 내실있는 인터넷 게시판이 되도록 노력할 것임을 약속드립니다.
참고로 아직 게임파워의 인터넷 게시판을 모르시는 독자분들을 위해 게임파워 인터넷 게시판에 접속하는 방법을 알려 드리겠습니다.
우선 「www.powerzine.com」으로 접속하셔서 「게임게시판」 항목을 선택하시면 「비디오 게임」란이 있습니다. 이곳이 게임파워 인터넷 게시판입니다. 앞으로 많은 사랑 부탁드립니다.

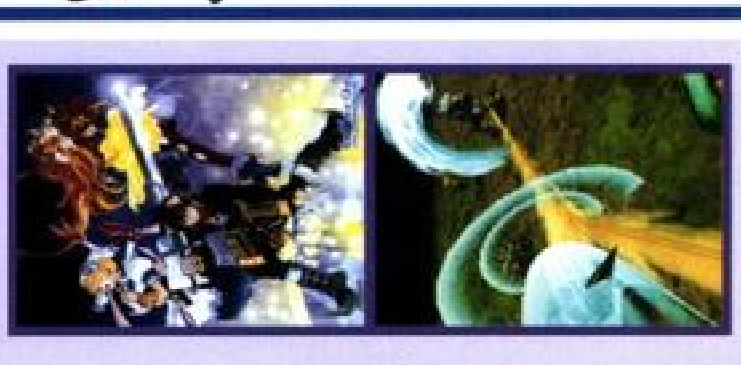
필자모집

최근 게임파워에서 필자를 모집한다는 안내 문구를 싣지 않아서 인지 필자를 지원하는 문의가 거의 끊겼습니다. 게임파워에서는 실력있는 필자라면 언제든 환영하고 있으니 자신이 실력있는 필자라고 생각되시는 분은 언제든 연락 주시기 바랍니다.

게임파워 방문 안내

게임파워를 방문하고 싶다는 생각을 가지신 독자 여러분들이 많은데요. 마감이 끝난 일요일에 연락도 없이 찾아 오셨다가 낭패를 보신 분들이 몇 분 계셨습니다. 방문은 언제든 환영하지만 오실 때는 반드시 미리 시간 약속을 해 주시기 바랍니다.





GAME POWER

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이성필
취재	이현수, 신상민, 이우석
객원기자	정재환, 김규만
일본 특파원	구언정
어시스트	문학준, 최정환, 김신권 홍인균, 이호성, 김성회 방 진, 차준호, 김상근 곽경수, 박기언, 천용건
파워미술팀장	이정아
미술	고은영, 김혜정
일러스트	한수환
제작팀장	이동백
제작	김현정
광고팀장	손대현
광고	윤경채 대리, 강태영 정경남, 최정호, 김경목, 박성일, 박영미
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철
관리팀장	손대현
관리	임원규 대리, 김회정 김은하
발행	(주) 제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
인쇄	(주) 학원 프리테크
제본	가산실업
출력	(주) 베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격	6,800원
1년 정기구독료	74,800원
광고, 영업, 정기구독	3142-6841
팩스	3142-0075

정기구독 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■서울은행	22108-2677906
■국민은행	822-01-0154-610
■농협	033-01-168077
■외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER Zine, Net POWER

■제우미디어 찾아오시는 길



편집후기



길거리를 걷다가 얼구리만 조금 찢긴 채 버려진 포켓○빵을 보았다. 말로만 듣던 그것(?)을 직접 보고 나니 참 어이가 없었다. 다만 한 가지 생각나는 것은 그렇게들 말로만 떠든 것이 이러한 사건(?)을 더욱 자주 일어나게 만든 것은 아닌가 하는 생각이다. 원하는 것은 가지고 나머지는 버려도 좋다는 무서운 생각을 아이들에게 가르쳐 줬다는 점을 어른들을 대표해 죄송스럽게 생각할 따름이다.

.... 이성필 팀장

게임이 어렵다고? 잘 안 풀린다고? 짜증스럽다고? 분기가 너무 많다고? 제발 그런 말일랑 분쇄기에 넣어버리는 것이 어떨까? 현실은 얼마나 복잡하게 꼬여있는가? 간단명료하고 인과관계가 확실한 답변이 현실에는 몇 가지나 존재하는가? 모든 것이 애매 모호한 것이 현실 세상…. 간단명료하게 답을 구할 수 있는 게임세상. 그래서 나는 계속 이곳에 매달리고 싶어한다. 1+1이 확실하게 2일 수 있는 현실보다 더 명쾌하고 현실적인 세상에….

.... 이현수 기자

「발키리」는 예전부터 기대하고 있던 것이라 처음 라인업에 넣을 때부터 이 게임은 직접 공략해야겠다고 생각하고 있었지. 그러나 태어나서 첫 번째의 공략이라 그런지 콘티는 짜여져 있었지만 실행하는 데 상당히 힘겨웠어. 이런, 어쩔 수 없이 [illegible]을 불러 조용히 말했어. 좀 도와달라고. 물론 그는 열심히 해 주었지. 하지만 역시 마음에 들지 않는 공략이 된 것 같아. 지면은 둘째치고 너무나 쓸 말이 많았어. 하지만 그것을 하지 못한 것이 가장 아쉬워. 하지만 나는 한가지를 배웠지. 필자들이 얼마나 무서운 인내심을 가진 괴물집단이라는 것을. 앞으로도 열심히 합시다. 필자 여러분들. 그리고 예상보다 늦어진 공략 땜에 피해를 보신 장팀님, 가지선배, 유키, 사미, 미돌, [illegible], 미술팀 여러분들에게 사과를 드립니다. 제 무덤에 침을….

.... 신상민 기자

이것저것 너무나 많은 일이 겹쳐있던 한 달이었다. 게다가 학교 졸업문제까지 겹쳐서 회사에서 졸업에 필요한 리포트를 쓰는 엽기적인 상황까지 연출했으니 말이다. 후…어쨌든 이제 졸업은 된다니까 다행. 어쩌면 평생 다시 달 수 없는 학생이라는 꼬리표가 아쉬워서일까? 이번 기획기사들을 쓰면서 다방면으로 공부를 많이 하게 되었다. 학생이라는 느낌, 마지막으로 느끼고 싶었던 것일까?

.... 이우석 기자

이번 달에는 휴가를 이용하여 그 동안 못했던 게임들을 클리어하였습니다. 드디어 6개월만에 구원의 반(쿠온노 키즈나)의 엔딩을 봤다는 겁니다(너무 오래 끌어 스토리도 잊어먹은 것 같지만…). 그리고 포케카노는 후미오편의 배드 엔딩만 봤는데 솔직히 재미없더군요(3,800엔일 때 알아봤어야 했어). 센무도 일단은 의무적으로 2번 클리어 했는데…. 재미는 있지만 뭔지 미완성이라는 느낌이 강하게 들고(한정판도 부실). 그중 가장 마음에 들었던 게임은 아무도 기대는 안 했지만 게이트 키퍼즈의 엔딩을 봤다는 것과(프란시누요). 개인적으로 가장 기대하던 하나구미 대전 컬럼스 2를 구입했다는 것(어쨌든 이것도 사쿠라). 아! 그러고 보니 또 하나의 기대작 WS용 「키스보다」를 구입했군요. 게다가 27일에는 플스용 사쿠라가…. 결국 이번 달도 배고픈 한 달이 되었습니다. GB는 언제사지?

.... 정재환 객원기자

이번 달에는 일에 적응이 되었는지 조금 힘들지 않게 마감을 끝낼 수 있었다. 오랜만에 아케이드 공략 필자들과 함께 밤을 새야해서 조금은 피곤이 누적된 상태. 하지만 데드 오어 얼라이브 2를 해볼 수 있었다는 것만으로도 가치가 있던 일이 아닌가 생각한다. 하지만 무엇보다도 이번 달을 즐겁게 보낼 수 있었던 것은 도코데모 잇쇼 때문이 아닌가 한다. 정말 삶의 의욕을 느끼게 해주는 우스개 소리와 황당함을 지닌 녀석의 제롱 덕분에 꽤 즐겁게 한 달이 흘러갔다. 처음엔 포켓 스테이션의 의미를 별로 찾아보고 싶지 않았지만 단지 이 게임 하나만으로 그날 당장 덥석 사버린 내 자신이 이상할 따름이다. 또 다시 시작되는 다음 달 마감을 준비해서 잠을 좀 자둬야 할 것 같다.

.... 김규만 객원기자

전국 총판점

■서울 지역

강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 영도사	684-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	2245-3686
용산 진영사	326-1866
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	2272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-8702
관악 영우사	872-2915
서대문 해전사	357-6045
종로 경북	737-3491
강서 영민도서	697-7995
동작 관악사	823-5121

■경기 지역

인천 인광서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-715-0066
수원 홍원도서	0331-241-6300
일산 대일	0344-977-4428
이천 남강서적	0366-637-2337
안산 문일서적	0345-402-3674
안양 진솔도서	0343-386-8127
의정부 회룡도서	0351-876-6304
평택 진성사	0333-667-8555
광명 광명사	02-897-6772

■부산 지역

부산 북부사	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-327-0154
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 현대사	051-467-8011

■경북 지역

경주 동화서적	0561-772-4108
구미 명신	0546-463-6100
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 해문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-55-5959
영주 대한	0572-632-8590
점촌 동명	0581-555-3547
포항 동국	0562-277-3214

■경남 지역

마산 태영사	0551-241-5444
울산 녹수서적	0522-249-9042
진주 샘터	0591-755-3991
충무 통영	0557-643-5785

■충북 지역

제천 경북	0443-647-3816
청주 샘터서적	0431-260-9472
충주 문화사	0441-847-2819

■충남 지역

논산 보문서점	0461-732-3156
대전 청림사	042-254-6799
천안 화성서적	0417-755-3073

■강원 지역

강릉 영동서적	0391-645-3361
삼척 영동사	0397-572-6060
속초 동아	0392-632-1555
원주 남부서적	0371-731-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

■전남 지역

광주 승일	062-225-1349
순천 일광서점	0661-752-4414
여수 대양서적	0662-662-2111
목포 현대	0631-244-2711

■전북, 제주 지역

익산 문성당	0653-855-1912
전주 세림	0652-284-9884
제주 광장서점	064-732-1234
군산 은진서적	0654-471-5188

게임파워를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.



파워점수 제도가 사라졌습니다. 그 동안 일부 열성 독자들만이 파워점수의 선물을 독점한다는 여론이 높아 각 코너별 상품 이벤트는 그때그때 사정에 맞게 실시하며 그와는 별도로 파워티켓 6개월치(99년 12월호 - 2000년 5월호)를 모아 보낸 독자들만을 상대로 추첨을 통해 상품을 드리는 방식으로 변경하였습니다. 그러니 앞으로도 꾸준히 파워티켓을 모아주시기 바랍니다.

게임파워 2000년 3월호 별책부록

GO! POWER 공략왕

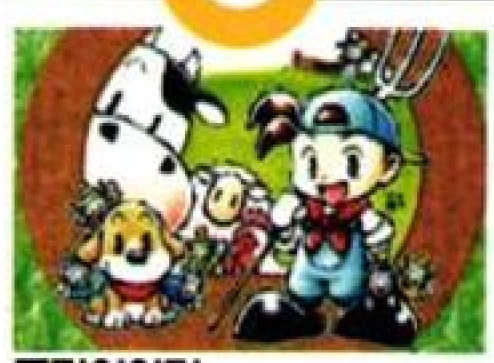


© SEGA

PS



발키리 프로필



목장이야기



미치노쿠 온천 사랑 이야기 kai

DC



유구환상곡 3



센무



D2

GB



포켓 몬스터 금 · 은

ARC



데드 오어 얼라이브 2

2000

3

Contents

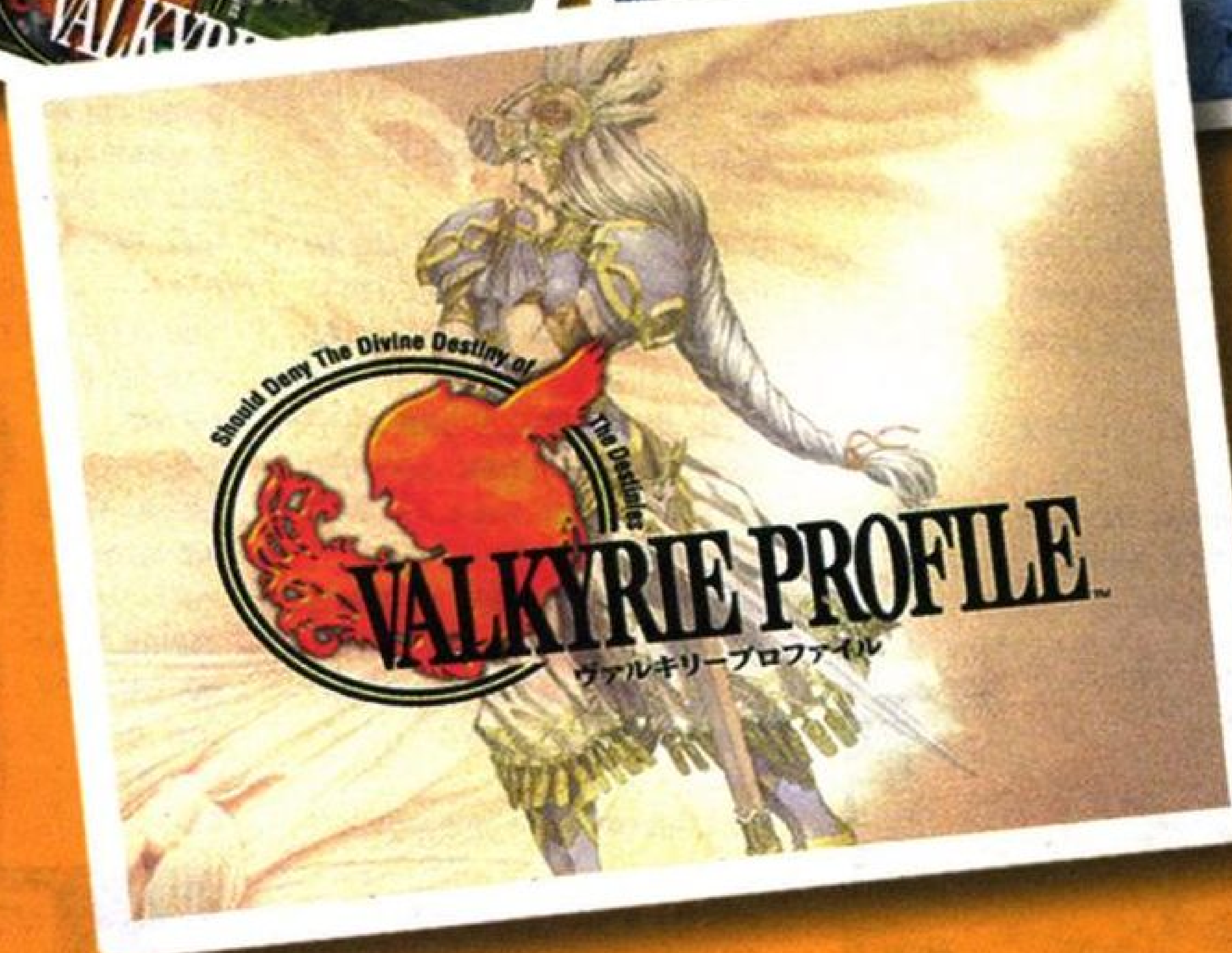
●장르:RPG ●제작사:에닉스/트라이에이스 ●발매일:99년 12월 22일
●발매가:6,800엔(한정판 9,800엔)

PLAYSTATION

여러분, 죄송합니다!!!!

발키리 프로필





그래픽	★★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★
연 출	★★★★★
소장가치	★★★★★

발표가 되고부터 너무나도 기다렸던 발키리가 드디어 발매되었소. 하지만 이미 한달 전에…. 이 게임의 공략을 혹시라도 기다리셨던 분들에게는 너무나도 죄송스럽기 그지 없소이다. 하지만 모처럼 큰맘먹고 보다 철저하게 마헤치기 위해 단기간 공략은 용서치 않았으니 이해해 주시오(마헤치기의 名人, 防塵까지 동원). 발키리 프로필은… 눈물의 드라마였소. 해보세요, 꼭!!! 철야하다가 하품으로 눈물을 흘릴 수도 있으니 또한 주의!!! 어이 防塵! 당신도 한 마디 해봐.

防塵: 아마도 플스 최후의 2D대작이 될 것만 같은 발키리 프로필에 모두들 감동하자! …끝입니다. …이예.

공략 … 紳士 윔당, 防塵

프롤로그





(조급하게 물을 긷는 플라티너)

플라티너: *…빨리 안 하면, 또 어머니에게 꾸지람 들을 거야.*

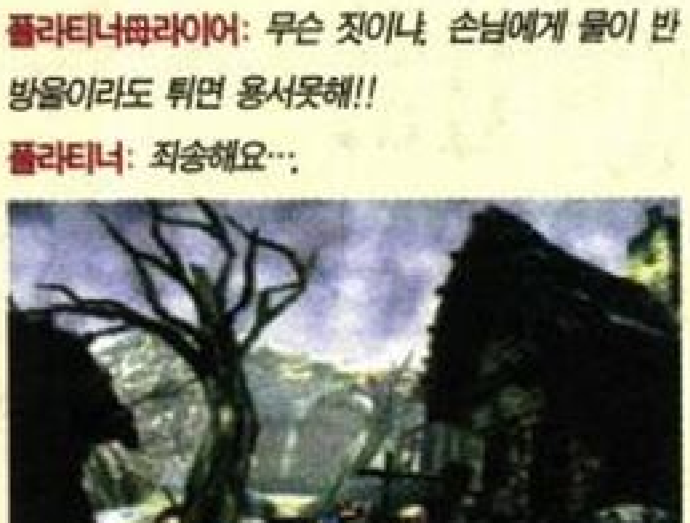
(물통을 끌고 집으로 향하는 플라티너. 그리고 집에서 나오는 플라티너의 母와 검은 롱코트의 조폭들(북구신화…인가?). 조폭A와 플라티너는 서로 부딪히고 마는데…)

플라티너: *꺄!!!!!!! 죄, 죄송해요. 옷은 괜찮나요?*

(母는 플라티너의 따귀를 날리며 냅다 소리를 지른다)

플라티너母라이어: *무슨 짓이냐. 손님에게 물이 반 방울이라도 튀면 용서못해!!*

플라티너: *죄송해요….*



(조폭들은 존재감 없이 사라지고…)

플라티너: *방금 그분들은 누구에요?*

라이어: *너하고는 관계없는 일이야! 그것보다 어서 통을 정리해.*

(시간은 흘러 한밤중. 장소는 플라티너의 방)

플라티너: *루시오…. 무슨 일이야? 이런 밤중에.*

루시오: *쉿! 조용히. …플라티너, 지금 도망치자. 어서.*

플라티너: *무슨 소린지 잘 모르겠는걸, 루시오.*

루시오: *괜찮지? 잘 들어. 너의 아버지와 어머니는 너를…. …팔아 넘기려고….*



(플라티너母의 급습)

라이어: *이 도둑고양이 같은 녀석!! 내 딸에게 무슨 짓 하는 거냐?!*

루시오: *도망가야돼!*

(창문으로 빠져나온 둘이 숲을 지날 때…. 돌연 플라티너의 한마디)

플라티너: *나… 역시… 집에 돌아가고 싶은데.*

루시오: *안돼!!*

플라티너: *왜? 아직 어머니에게는 아무 말도 듣지 못했는걸. 나를 팔 거라는 것도 루시오의 오해일지도 모르잖아. 틀림없이 지금쯤 걱정하고 계실 거야. ……루시오?*

루시오: *…검은옷을 입은 수상한 놈들을 봤지? 우리집에도 왔었어. 그리고 다음날, 동생이 사라져 버렸고, 게다가 아버지와 어머니는 아무 것도 가르쳐주지 않아.*

플라티너: *에? 루시오의 여동생은 병… 때문에 불행한일이 있었다고 들었는데….*

루시오: *사라져버리는 병이라도 있어? 우리집에는 의사를 부를만한 돈도 없단 말야!!*

플라티너: *…….*

루시오: *나는 너와 떨어지기 싫어서 이러는 거야!! ………………*

플라티너: *…루시오…. …어디론가 멀리, 데려다 주지 않을래? 루시오와 함께라면 어디라도 좋으니까.*

(새로운 다짐을 하는 둘. 그러나 곧 열심히 헤매는 둘)

루시오: *여긴 어딜까?*

플라티너: *모르겠어. 우리들 이제부터 어떡해야 되지?*

루시오: *….*

(결국, 아름다운 비밀의 화원(?)에 도착한다)

루시오: *여기는?*

(기뻐하는 플라티너)

플라티너: *예뻐. 여긴 혹시………… 천국일지도?*

루시오: *말도 안 되는 소리 마.*

플라티너: *후훗. 미안.*

(꽃을 관찰하던 루시오는 순간 놀라는데)

루시오: *이 꽃은…! 플라티너 빨리 여기서 나가자! 이 꽃은 모두…. 은방울꽃이다.*

플라티너: *은방울… 꽃.*

루시오: *그래. 이런 곳에 있으면 은방울꽃의 독 때문에 죽게돼. ……플라티너?*

(그러나 예상 밖으로 플라티너의 반응은…)

플라티너: *…여기서 잠들면 편하게 죽을 수 있어?*

루시오: *무, 무슨.*

(플라티너는 흐느끼기 시작한다)

플라티너: *이제 싫어. 아무리 열심히 해도 어머니도 아버지도 나를 상냥하게 대해준 적이 없었어. 내가 이렇게 좋아해도, 두 명은…. …………죽으면 다시 태어날 수 있는 걸까? 다시 태어나도 함께 있어줄 거지?*



루시오: *………*

플라티너: *루시오와 함께 있는 동안은 즐거웠어. 그렇지만 그것이상으로 괴로운 추억이 너무나 많아. 이제, 모두…. 잊어…. 버리고…. …싫어…….*



(광분하는 루시오)

루시오: *정신차려. 나는 싫어. 잊을 수 있을 리가 없어. 죽어도. 너만은….*

타이틀화면



장엄한 프롤로그와 오프닝을 보고 나면 흥분이 채 가시기도 전에 다시 타이틀화면으로 되돌아온다. 섭섭한 그대여, 걱정하지 말라. 화면을 한번 살펴보면 기쁘게도 여러 가지 메뉴가 서국 언어로 그려져 있다. 제길!! 그래도 갓 돌을 땐 애기나 유아원생, 또는 을지사변과 동학운동을 겪은 고령 게이머를 위해 무슨 뜻인지는 알려드리겠다. 아는 사람은 바로 다음 장으로 넘겨라!! 뉴 게임(첫 경험), 컨티뉴(한 거 또 하고), 컨피그레이션(환경보호), 사운드 모드(음악만 듣기), 프롤로그(서장 또 보기), 오프닝 무비(동영상만 골라서 또 보기)가 메뉴이다. 설명은…무작위다!

조작법

게임 화면에는 여러 가지가 있는지라 그때 그때의 조작법을 숙지할 필요가 있다.

●전투 조작

버튼	기능
방향키(또는 아날로그 스틱)	커서 이동
□버튼	각 키에 대응되는 캐릭터의 공격
△버튼	
O버튼	
X버튼	
셀렉트버튼(또는 L3버튼)	커맨드 표시

●캠프 모드에서의 조작

버튼	기능
방향키(또는 아날로그 스틱)	커서 이동
△버튼	선택 항목의 헬프
O버튼	항목 결정
X버튼	항목 취소
스타트버튼	휴식
L1버튼	이전 항목 일람으로 돌아간다
R1버튼	다음 항목 일람으로 이동

●2D맵에서의 조작

버튼	기능
방향키(또는 아날로그 스틱)	이동, 같은 방향으로 2번 입력하면 걷는다
□버튼	결정 발사
△버튼	캠프 화면으로 이동
O버튼	검을 휘두르기, 물건을 들기·던지기, 물건을 밀기·끌기, 조사, 앉은 후에 입력하면 상자를 열거나 아이템을 입수
X버튼	점프, 앉은 후에 입력하면 슬라이딩, 물건 놓기
L1버튼	이전의 회화 내용을 본다
R1버튼	O버튼과 같이 누르면 메시지 커트
R2버튼	미니 맵 표시

●월드맵에서의 조작

버튼	기능
방향키(또는 아날로그 스틱)	각 방향으로의 이동
□버튼	시점 고정
△버튼	캠프 화면으로 이동
O버튼	포인트 정보를 표시한다. 한번 더 누르면 포인트로 진입
X버튼	가속, 포인트 정보 종료
스타트버튼	정신 집중
셀렉트버튼	지도 크기 조절
L1버튼	좌측 급회전
R1버튼	우측 급회전

시스템 설명

월드맵과 기본 진행의 골격

월드맵은 「포인트」라 불리우는 지점들이 존재한다. 이곳들은 던전과 그 외의 부분(거의가 마을이다)으로 나뉘어지게 된다. 월드맵은 마을(전체 맵에서는 하얀 색, 지점의 색은 파란색)과 던전으로 구분되어 있으며 처음에는 아르트리아 산악유적을 제외하면 하나도 표시되어 있는 것이 없다. 따라서 정신집중(스타트 버튼)을 이용해서 하나하나 찾아내야 한다. 물론 마을에서 얻을 수 있는 동료들도 이 정신집중을 이용해서 찾아야 한다. 따라서 게임의 기본적인 진행은 ①정신집중을 통한 동료들의 모집→②정신집중으로 발견한 던전의 클리어→③1~2회 반복→④하나의 챕터 종료라는 순으로 이루어진다. 챕터와 피리어드는 나중에 설명하도록 하겠다.





2D 맵에서의 조작

마을에서의 조작은 이동과 점프, 조사. 끝이다. 더 이상 할 수 있는 조작도 없고 요구되는 움직임도 없다. 하지만 던전에서는 조금 더 복잡한 조작들을 요구한다. 허나 그렇다고는 해도 그 조작들은 전부 조작 설명에 있는 것들이니 좀더 세부적인 사항은 이후의 아르트리아 산악유적 부분에서 다시 다루도록 하겠다. …성질 급하긴… 조금만 참아봐요.



캠프 화면



스킬(スキル)



습득(習得)

스킬에는 크게 4가지의 종류가 있다. 스킬에 대해서는 뒤에 있는 스킬 표를 참조하기 바라며 캐릭터에게 주어진 CP를 소비하여 캐릭터의 스킬을 습득, 또는 레벨업을 할 수가 있다.

셋업(セットアップ)

얻은 스킬(스테이터스 스킬 제외)을 셋업하는 항목. 여기서 스킬을 셋업시키지 않으면 백날 스킬 레벨업을 해도 스킬은 발동되지 않는다. 그리고 스킬에 따라 발동방법이 달라서 셋업을 시켰다고 무작정 마음을 놓고 있으면 피를 부르게 된다.

인물특성(人物特性)

발키리와 프레이를 제외한 각 캐릭터에게는 인물특성이라는 것이 있어서 인물특성을 조정함으로서 용사적성치를 높일 수 있다. 용사적성치는 신계에서 전쟁에 사용할만한 인물이 되는가를 판가름하는 지표로서 이것이 낮으면 신계에 가도 아무런 도움이 되지않는 데다 용사적성치가 낮으면 전송조차 할 수 없으니 올릴 필요가 있는 능력치이다.

도구사용(道具使用)



사용(使用)

말 그대로 아이템을 사용하는 것. 그렇다고 반드시 사용하게 되는 것이 아니라 X버튼을 누르면 도망칠 수 있다.

원자배열변환(原子配列變換)

물질의 원자배열을 바꾸어 다른 아이템으로 변화시킨다. MP가 소모되며 바꾼다고 무조건 좋은 것은 아니다.

MP변환(MP變換)

아이템을 MP로 바꾼다. 쓸모없다고 생각되는 아이템은 빨리빨리 바꾸자. MP는 많으면 좋은 거니까.

도구생성(道具生成)



MP를 소모하여 도구를 만들어낸다. 일반 소모 아이템에서 장비품에 이르기까지 다양한 아이템을 만들어 낼 수 있다. 챕터가 지남에 따라 생성 품목이 늘어난다.

파티(パーティー)



편성(編成)

동료들의 위치를 바꾸거나 데리고 있는 동료 중에서 팀을 재편성할 수 있다. 주로 복합팀을 많이 쓰리라 예상되는데, 가놋사·제이크리나스·배드럭의 오야지팀이나 유메루·나나미·제라드의 로리팀, 그레이·스오우·제일의 안면몰수팀 등 여러 팀들을 만드는 재미도 짭짤하니 한 번 도전해 보면 어떨까? 의외로 마법사만의 팀도 굉장히 강하다.

경험의 보주(經驗の寶珠)

이벤트로 축적된 경험치를 동료들에게 나누어 레벨을 올릴 수 있다. 하드 모드에서는 동료를 얻으면 레벨이 무조건 1로 고정되어 있으므로 경험의 보주를 이용해서 기본적인 능력정도는 갖추어주자(물론 아류제, 제리드, 발키리, 베리나스로 끝까지 갈 거라고 우기면 할말은 없다…).

연습(練習)

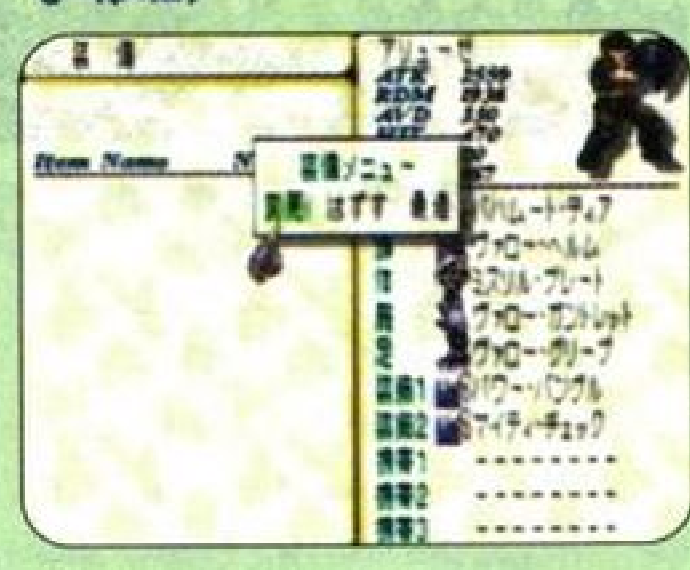
실전의 연습이 가능하다. 적, 아군, 모두 무적상태가 되어 있으므로 하고싶은 짓을 마음껏 할 수가 있다. 어떤 인간은 120콤보 이상을 성공시켰다니 발키리의 극에 달한 여러분도 한 번 연구해 보라. 단, 연습할 때 간간히 일어나는 버그에는 주의할 것.

특기(特技)



전투 때에 사용하는 공격기술을 설정한다. 공격이 일격으로 끝나는 경우는 상관없으나 연속공격이 가능할 경우에는 순서에 따라 공격모션과 판정이 틀리므로 콤보를 고려하여 설정을 할 필요가 있다. 또한 마법사의 경우에는 통상공격 때에 사용하는 기본적인 마법을 설정한다.

장비(裝備)



말 그대로 무기를 장비하는 커맨드. 무기의 순서를 공격력, 방어력, 신뢰도, 명중률 순서로 늘어놓는다. 물론 순서변경도 가능하다. 장비시에는 공격력뿐만 아니라 공격횟수, 공격 신뢰도, 특수효과 등에도 신경을 무지 써야한다.

신계전송(神界轉送)

한 챕터에 최대 2명까지 신계로 전송이 가능하다. 신계로 전송한 캐릭터는 챕터 8이 끝날 때까지 사용이 불가능하다는 점을 기억해두자. 또한 신계에서는 매 챕터마다 다른 능력치를 지닌



용사를 요구하므로 그에 합당한 동료를 보내도록 하자.

스테이터스(ステータス)



캐릭터들의 스테이터스를 볼 수 있다. 캐릭터의 능력은 물론이고 덤으로 멋진 일러스트도 보여주니 한번씩은 꼭 보시길.

환경설정(環境設定)



타이틀 화면에 나온 주제에 여기서도 나온다. 게다가 똑같다. 쾌적한 게임환경에 노력하자.

플레이 시간

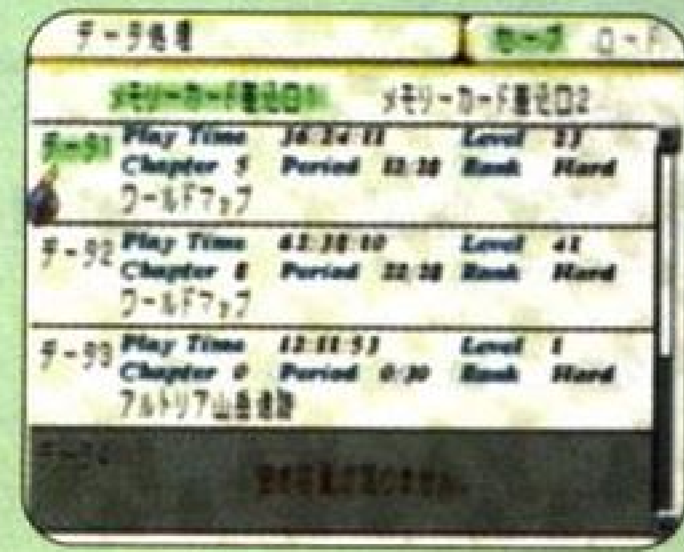
현재까지 게임을 플레이한 시간이 표시된다.

마테리얼 파워

도구 생성에서 도구를 만들기 위한 MP의 보유량을 표시한다.

데이터 처리(データ處理)

끌고가서 처리해!! 가 아니라 세이브 또는 로드가 가능한 커맨드.



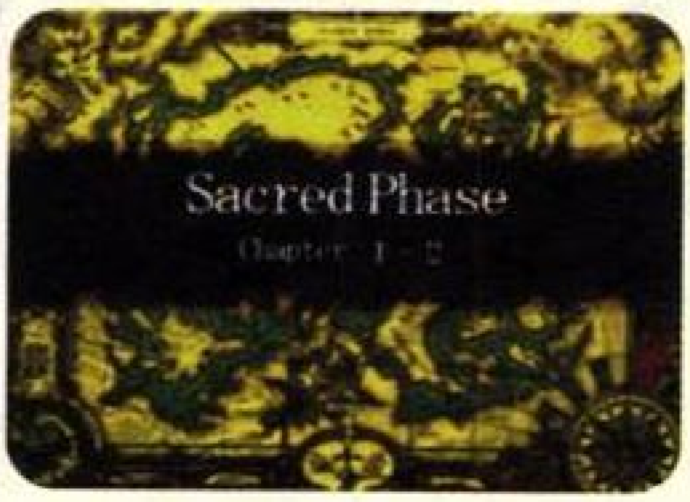
챕터 & 피리어드

현재 몇 챕터이며 몇 피리어드가 경과했는지를 친절하게도 표시해 준다.

평가치

발키리에 대한 오딘의 평가치. 이것이 낮으면 골치아픈 사태가 발생할 수도….

신계에서의 진행



한 챕터가 끝나고 신계에 올라가게 되면 다음의 순서에 따라 진행된다

신족 세력분포체크

신족들의 세력은 아군인 어스 신족(アース神族), 밴 신족(ヴァン神族), 기타 세력(その他)으로 구분되어 있다. 막대 그래프로 어떤 신족이 우위에 있는가를 표시한다. 그래프를 보고 나면 현상황에 대한 프레이의 평가도 들을 수 있다.





에인페리아의 근황

신계에서 동료들은 어떤 활동을 하고 있는가를 알 수 있다. 보고싶은 캐릭터를 고르면 활동 연혁이 표시되는데 여기서 색깔이 칠해진 항목을 선택하면 좀 더 자세한 사건의 내막을 알 수는 있지만 그다지 중요한 내용은 아니므로 정 보고싶은 사람은 사전을 뒤지는 노력정도는 하면서 보도록(음…).



발키리에 대한 평가

일단 프레이가 보는 발키리에 대한 활동평. 표정을 보면 대충 짐작이 갈 것이다. 그 다음에는 마테리얼라이즈 포인트의 수여. 당연히 양질의 동료를 보냈다면 양이 많다. 다음은 오딘이 내리는 아티팩트. 여기서는 던전에서 오딘에게 상납했던 아티팩트를 다시주는 경우도 있는데 별 필요 없다면 오딘에게 다시 주고 평가치나 올려라. …MP를 모으든지.

특별 주문



어떠한 특징을 가진 인물을 보내달라는 맞춤식 주문(?). 다음에 신계로 전송되는 동료의 평가는 여기에 좌우되므로 평가도를 높이려면 여기에 주의하여 동료를 전송하여야 한다. 다행히도 매 신계 턴마다 주문하는 내용은 정해져 있다. 그 내용을 살펴보면 다음과 같다. 숫자를 못 읽을 사람은 없으리라 생각해서 여기엔 적지 않았지만 프레이와 대화 중에 나오는 윗항목의 숫자는 필요한 용자적성치를 나타낸다.

PlayStation POWER 공략왕!

1-2 챕터
■주문 클래스: 전사
■요구 스테이터스 스킬: tactics, leadership, identify

2-3 챕터
■주문 클래스: 궁병
■요구 스테이터스 스킬: find trap, survival

3-4 챕터
■주문 클래스: 없음
■요구 스테이터스 스킬: trick, demon int, hear noise
■특수 주문 사항: 교섭이 가능한 용자는 없을라나?

4-5 챕터
■주문 클래스: 없음
■요구 스테이터스 스킬: march, attack pow, resist damage, defend
■특수 주문 사항: 민첩하고 수영을 잘하는 용자가 필요해

5-6 챕터
■주문 클래스: 마도사
■요구 스테이터스 스킬: monster int, hit
■특수 주문 사항: 용맹한 자를 데려와 줘

7-8 챕터
여기서는 엔딩이 어떤 것이냐에 따라 다르지만 이 챕터가 끝나면 마지막 던전인 것은 마찬가지이기 때문에 특별히 요구를 들어줄 필요는 없다.

6-7 챕터
■주문 클래스: 고 레벨의 마도사
■요구 스테이터스 스킬: undead int, avoid, resist magic
■특수 주문 사항: 영주의 구슬을 수리해야해. 리셀리아를 척살(하드 모드만)하라.

紳士임당의 초보입문

발키리 프로필을 보는 순간 생각나는 게임이 있었다. 그건 바로 로맨싱 사가. 일본 RPG 최초의 프리 시나리오라며 초창기 SFC의 판매량을 증가시켰던 게임. 반응이 좋았던 이유는 단 하나, 남들이 안 하던 짓을 한 것이다. 던전을 골라먹는 맛과 여러 캐릭터들만의 개성적이고 드라마틱한 스토리. 만남과 헤어짐의 반복. 랜덤식의 인카운터가 아니라 이동 중에 보이는 적들과 어떻게 접촉하는가에 따라 달라지는 전투의 흐름. 성취감이 느껴지는 무기들끼리의 엄청난 갭. 요즘 나온 최근 게임은 무기 밸런스와 적들의 레벨이 너무나 잘 맞아떨어지고 무슨 교과서에 맞춘 듯한 진부함이 계속되어온 것이 사실이다. 그런 시점에서 어찌보면 장르파괴, 어찌보면 복합장르라고도 볼 수 있는 발키리 프로필도 로맨싱 사가의 등장만큼 신선하고 산뜻한 느낌을 주는 게임이라고 할 수 있다. 어쨌든 이건 공략이지 기획기사가 아니기 때문에 이 정도만으로 끝내기로 하고 버그빼면 나무랄 데가 적은(없다고는 안했다) 발키리 프로필의 기본기를 알려주겠다. 안 가르쳐줘도 아는 사람은… 칭찬을 해 주겠다.

지혜가 있는 자는 거칠 것이 없다編

우선 던전에서의 액션. 「원더보이- 몬스터 월드」「이스3」나 「팝픈메일」 같은 횡스크롤(사이드뷰라고도 한다. 그래도 모르는 사람을 위해 옆으로 보는 방식이라고 말해본다. …뭐? 바보도 아는 거라고? 하아, 그래…) 액션 RPG의 냄새를 풍기고 있다. 지면 관계상 키포인트를 골라서 설명해 주기로 해볼까.

1 정석의 결정

정석을 배경에 부딪히게 쏘면 정석의 결정체가 솟아난다. 신기해하지만 말고 한방 더 쏘라. 그럼 약간 커진다. 욕심많은 그대는 한방을 더 쏠 것이고 그러면 가루가 되는 정석의 가루를 보게 될 것이다. 원리를 알았는가? 그럼 빨리 넘어가자.

2 결정체의 조각

정석을 한 방 내지 두 방 쏴서 결정체를 만든 사람들은 칼로 사정없이 베어보라. 마치 「용호의 권」 보너스 스테이지처럼 결정체가 두 조각 나는 것을 볼 수 있을 것이다. 정·재계에서는 그것을 결정체의 조각, 내지는 결정체의 파편이라 부른다. 파편은 두 번 밟으면 금이 가고 또 밟으면 부서지는 썩어빠진 결정체와는 품질부터가 틀리다. 철저한 사전검사와 품질관리에 의해 수백만 번을 밟아도 부서지지 않는 탱크주의를 자랑하는데, 또한 물에서는 뜬다는 특징이 있고 들어올릴 수도 있고 던질 수도 있다. 단, 아쉽게도 발키리가 축구를 배우지 않아서 그런지 걷어차지는 못한다. 이해했는가? 넘어가자.

3 정석의 가루

커진 결정체에 정석을 한방 더 쏘면 생겨나는 정석가루. 발키리는 놀랍게도 공중에서 반짝이는 그 자그마한 정석가루를 밟고 몇 초간 버틸 수 있다. 이것을 이용하면… 이후는 잘 알 것이다.

4 기타등등

위에서 말한 정석 외에도 게임에 필요한 테크닉은 약간 있지만 낮은 비중관계로 날림으로 소개하겠다. 왠지 밀리거나 당길 수 있을 것 같은 물체가 있다면 ○버튼을 누른 채로 방향키를 누르면 밀거나 당기는 일이 가능하다. 여하튼 던전에서는 정석의 사용에만 익숙해진다면 게임의 반은 끝난 것이나 다름없다. 한 화면에 표현할 수 있는 정석의 결정은 3개.

싸워야 쑥쑥 자라는 꿈나무들編

전투 화면을 보면 캐릭터들이 마름모꼴 진형으로 대기하고 있고 그 위에는 패드의 버튼과 똑같이 생긴 기호가 있을 것이다. 그위에는 ?/?이란 식으로 표시가 되어있는데 이것은 전투를 시작한 후 경과한 턴을 뜻한다. 아래에 있는 것은 아군의 DME이고 좌측 상단의 타겟은 말 그대로 적의 HP를 표시한 것이다. 이것이 기본화면이다.

1 버튼 기호는 캐릭터의 공격순서

버튼 기호는 그 자리에 배치된 캐릭터를 뜻한다. 캐릭터마다 공격판정과 딜레이가 다르므로 먼저 아군의 공격 패턴을 잘 파악해야 손쉽게 콤보를 낼 수 있다. 기호 옆에 있는 숫자는 공격 횟수를 뜻하는데 이는 무기에 따라 변화하는 것이니 캐릭터 탓을 하진 말자. 마법을 쓰는 캐릭터는 특기에서 설정한 마법을 사용하는데 콤보로 쓸 때는 전체공격마법도 적 개인에게 밖에 통용되지 않는다. 이해가 안되는 사람도 전투를 몇 번 해보면 금방 알 수 있게된다.

2 셀렉트 버튼을 누르면 메뉴가 뜬다

아군의 DME가 바닥으로 달려가는데 계속 싸운다는 것은 바위에 플스 던지기요, 맨땅에 패드 꽂기일 수밖에 없다. 이럴 때는 셀렉트 버튼을 눌러 다른 방향을 모색하자. 여기서 마법을 쓰면 콤보에는 포함되지 않더라도 익히고 있는 마법을 자유롭게 쓸 수 있고 아이템을 사용할 수도 있으며 진형을 바꾼다거나 여차할 때는 도망도 갈 수 있다.

③ 콤보는 도대체

콤보가 왜 있는가? 우선 적을 공격하게 되면 아래의 게이지가 적의 HP게이지로 변화하며 적의 상태를 알려준다. 중요한 것은 이때 발견할 수 있는 좌측의 원형과 숫자, 그리고 초록색 게이지. 이것이 바로 콤보게이지인 것이다. 캐릭터마다 히트시 상승되는 게이지 양이 정해져 있고 히트가 계속될 때마다 게이지가 점점 차오르는 것이다. 그리고 게이지가 100이 되면 콤보에 공헌한 자들에 한해서 결정기라는 초필살기를 쓸 수 있다. 화려한 연출!! 완벽한 데미지량으로 발키리 전투의 백미이기도 하다(마법사인 경우에는 개량마법이 연출되며 지팡이에 따라서 엄청난 존재감이 느껴지는 대마법을 사용할 수도 있다). 추가해서 말하자면 이 결정기를 턴마다 사용할 수 있는 캐릭터와 2턴, 3턴 대기해야하는 캐릭터도 있는데 이것도 게임을 하다보면 자연히 알 수 있게된다. 아는 것 보단 능숙한 것, 능숙한 것보다는 즐기는 것이 제일이지 않은가(아, 아닌가?).

마지막 조언編

장비를 할 때 방어력 5000의 갑옷만 가진 자가 유리할까? 아니면 방어력 1000의 갑옷과 300의 신발, 900의 투구와 600의 장갑을 모두 가진자가 유리할까? 정답은……… 직접 알아보도록. 중요한 것은 이 게임은 첫눈에는 가볍게 보였겠지만 그렇게 단순 방어력 가산치 만으로 데미지가 결정되는 그런 단순한 시스템이 아니다. 물론 전체적인 방어력의 가감은 있지만 투구로 인한 페인트 방지 보정의 효과가 있고 신발로 인한 회피율 보정이 있다. 그리고 장갑으로 인해 가드확률의 보정효과가 있다. 알았으면 비싼 것 하나보다는 싸구려 여러 개로 밸런스를 맞추는 것이 좋다. 이것이 공격력과 방어력이 더 떨어지는 장비인 주제에 더 비싼 이유이다(모르겠나? 그만큼 믿을만하단 얘기!!!?). 게임을 진행하다 보면 자꾸 망각의 동굴이란 것이 튀어나오는데 이곳은 보스가 존재하지 않고 스토리와도 일절 상관이 없다. 단지 아이템과 레벨 업을 위해서 존재하는 곳이므로 귀찮은 사람은 가지 않아도 좋다.

일단 기본적인 입문 강좌는 이것으로 마친다. 물론 복합적인데다 깊디깊은 발키리의 시스템을 이렇게 날림으로 설명한 것이 조금 찔리기는 한다. 하지만 無의 상태에서 미지의 세계를! 새로운 사실을! 자신만의 힘으로 깨우친다는 知의 충족. 태고적 소서리언, 이스, 드래퀘 등의 게임을 매뉴얼 없이 즐기던 원로 게이머들은 거기에 빠졌던 것이다. 스토리도 모르고 일본어도 모르지만, 여러분도 도전이다!!! 홀로서기!!!!! 이 책을 공략집이 아니라 가이드북이라고 생각하라!!!!!!!!!!!

드디어 게임을 시작


발큐리아

神士 일당: 뭐야, 이따위 제목으로는 아무도 알아 볼수 없어.
防塵: 뭐예요. 맘대로 하라고 하실 때는 언제고. 그냥 냅두세요.
神士 일당: …네에…(잘하면 치겠다 이내색)

게임을 시작하면 과거를 회상하는 발키리, 레나스를 볼 수 있다.

발키리: 그리워.

프레이아: 발하라에 잘 오셨어요.

발키리: 마치 손님을 접대하는 듯한 말투네.

프레이아: 계속 기다리고 있었어. 레나스 언니가 돌아온다는 걸 프레이 언니한테 들었지롱.

발키리: 오랫만이야. 잘 지냈지?

프레이아: 응…아참. 안에서 오딘님이 기다리셔.


프레이아

발키리: 그래. 그럼 나중에.

(오딘의 왕좌로 이동하는 발키리)

발키리: 부르셨사옵니까. 임무의 내용은 어떤 것인지 알려주옵소서.

프레이: 일어나요. 레나스. 그대마저 하인들처럼 고개를 숙일 필요는 없어요.

발키리: 예.

프레이: 오랫만이야. 이제야 만나는구나.

발키리: 그래.

오딘: 레나스 발큐리아여. 운명을 주관하는 세 여신 중, 가장 신격이 높은 그대를 소환한 것에는 당연히 이유가 있다.

발키리: 예.

오딘: 유밀의 목이 짐에게 고했다. 세계의 종말 "라그나로크"가 다가온 사실을.

발키리: 라그나로크…

오딘: 밴 신족도 불온한 움직임을 보이고 있다. 우리 어스 신족과 그들과의 전투는 피할래야 피할 수 없는 것이다. 우리들에게는 전력이 필요해. 그대는 하계 미드갈드로 내려가 전력에 보탬이 될만한 인간의 혼을 찾아오길 바란다.


오딘

발키리: 그런 중임을 저에게…. 영광무지로소이다.

오딘: 좋은 성과를 거두어오길 기대하겠다. 그럼, 프레이여.

프레이: 예. 나도 함께 가줄게. 물론 금방 돌아오지 않음 안되지만. 이제사 눈을 뜬 너를 혼자 보내면 섭섭하겠지.

(하계를 바라보며)

발키리: 저기가 인간들이 사는 세계….
프레이: 그래. 하계 미드갈드. 육체라는 상자에 갇힌 혼들이 방황하는 세계. …그리워?
발키리: 특별한 감회같은 게 있을 리 없잖아. 보지도, 알지도 못했던 땅인걸.
프레이: 그렇구나. …그러면 슬슬 떠나자.
발키리: 어디로?
프레이: 네가 지금까지 무엇을 해왔는지 지금부터 가르쳐 줄게.

(미드갈드의 하늘)
프레이: …뭔가 들리지 않아?
발키리: 무슨?
프레이: 너에게는 너 자신만의 능력이 있어. …눈을 감고 정신을 집중한 다음 마음을 공간으로 넓혀보면 바로 알 수 있지.

설명: 스타트 버튼으로 정신집중을 개시합니다(여러 가지 대사와 효과음의 난무 후 지도에 아르트리아가 표시된다).
발키리: 아!
프레이: 들렸나보구나.
발키리: 이것은…?!
프레이: 그것이 너의 능력이라는 거야. 죽음을 눈앞에 둔 인간의 슬픔과 분노, 소망같은 혼의 파동을 느끼는 힘. 그러니까 너는 죽은 자의 인격과 인생, 그걸 공유할 수 있는 존재라는 말이지.
발키리: 이런 식으로 죽음을 맞은 자를 찾아내, 용자에 걸맞는 혼을 선택하는 건가?
프레이: 그래. 그러니까….
발키리: 그러니까?
프레이: 가보자. 좀더 가까이서 마음을 싱크로하면 그들을 확실하게 이해할 수 있어.
'사람의 마음, 사람의 마음을 내 것으로!'

용자들의 최후 이야기

아류제 & 제라드(アリューゼ & ジェラード)



아류제

프로 용병. 용맹한 기질과 초강력 뷰티한 실력은 세계에 잘 알려져 있어 그를 목표로 삼는 사람들의 줄이 35만Km 정도는 될 것이다. 주로 아르트리아를 중심으로 활동하고 있으며 로이라고 하는 발이 불편한 동생이 있다. 머리는 약간 둔한 편이지만 결코 멍청하거나 생각이 없는 행동은 하지 않는다. 싸움에서 즐거움을 느끼는 전형적인 싸움꾼이며 현실을 중시하는 냉정파. 성우는 토우치 히로키. 게임에서는 그 이름을 찾아보기 힘든 성우이다.

기술 설명		
기술 구분	이름	HIT 수
통상기	스피닝 백 너클(スピニングバックナックル)	1
통상기	하이윈드(ハイウインド)	1
통상기	렌칭 스윙(レンチングスイング)	1
반격기	하이윈드(ハイウインド)	1
결정기	파이널리티 블러스트(ファイナリテイブラスト)	8

防塵: 솔직히 맘에 안 들어요. 이 녀석은.
紳士 임당: 투덜이防塵 같으니. 또 뭐가 불만이냐?
防塵: 괜히 멋만 잔뜩 잡잖아요. 용병 주제에…(나는 아르트리아 왕인가?)
紳士 임당: ………바보냐?

제라드

아르트리아 왕국 제 1 왕녀. 제멋대로 성격에 세상물정을 잘 모르는 '공주'의 대표적인 케이스. 어린 나이에도 불구하고 자신의 신분 덕택에 생판 처음 보는 사람들에게도 매우 콧대높은 자세를 보인다. 자신의 아버지를 모독한 아류제를 골탕 먹이려 벼르지만 사후에 아류제와 행동을 같이하게 된다. 말버릇은 '만번 죽인다'.

초기마법
번 스톰(バーン・ストーム)
큐어 프라무스(キュア・プラムス)

紳士 임당: 처음에는 세상을 모르는 건방진 계집이라 생각했는데 점점 귀여워 져서 좋아♥.
防塵: 이런 류의 캐릭터도 이젠 너무 많아서… 그저 그렇습니다.
紳士 임당: 너는 도대체 중년의 낭만을 아는 놈이냐!
防塵: 전 아직 중년이 아니니까 당연하죠(로리가 중년의 로망인가? 14세 짜리 한테…).

(추격중인 로우파와 아류제)
로우파: 아류제씨, 빨리 와주십시오.
(레서 할퓨이어와 대치중인 병사들)
병사A: 골치 아프군.
병사B: 앗.
아류제: 걸리적거리지 말고 꺼져.
로우파: 저도 돕겠습니다.

(몬스터 퇴치가 끝나고 집으로 돌아온 아류제)
로이: 잘 다녀왔어? 형. …아, 상처입은 데는 없는 거야?
아류제: 괜찮으니까 그냥 앉아있어. …아직도 이 따위 쓸데없는 것을 그리고 있냐.
로이: 그림은 "쓸데없는 것"이 아냐….
아류제: 돈도 안되는 짓을 해서 뭐에 써먹겠다는 거냐?
로이: 돈 때문에 그리는 게 아니라고.
아류제: 흠. …시시하군.
로이: 형이…, 형이 전쟁에 나가 사람을 죽이는 것과는 달라.
아류제: 뭐야? 나도 돈을 바라고 그러는 것이 아닌데. 즐거우니까 용병을 하고 있는 거다. 너도 마찬가지 아니냐? …난 형태가 남는



것 따위에는 흥미없단 말이다.

회상-집

아류제: 음. 로이. 무언가를 만들면 도대체 어떤 점이 즐겁다는 거냐?
로이: 창조하는걸 골치 아프다고 느끼는 것은 형이 지금 부족한 게 없어서 그런 거야.
아류제: …
로이: 나는 몸이 불편해서. 그림을 그려야만 나 자신이 살아있다는 느낌이 들어. ………미안. 형이 싸우는 것도 다 나 때문인데….
아류제: 돈은 여기 두고간다.
로이: 그 조각상은?
아류제: 너무나 위대하신 분이 준거다. 전투에서 가장 사람을 많이 죽인 녀석에게 주는 거래나?

왕궁

론벨트: 공주님. 백성의 지도자가 되실 분이 지팡이를 내팽개치시다니 보기 민망스럽습니다.
제라드: 닥쳐라. 론벨트!! 나는 이런 치욕을 받고 가만히 있을 정도로 바보가 아냐!! 기껏해야 용병 나부랭이인 주제에!! 날 우습게 보면 어떻게되는지….
론벨트: 제라드 공주님! 이 일에 대해서는 공주님은 아무 것도 신경쓰지 마십시오. 모든 건 제게 맡겨주시길.
제라드: ….

회상-왕궁

국왕: 이번에는 제군들의 활약덕분에 적들을 물리칠 수 있었다. 진심으로 감사를 표하는 바이다. 그 중에서도 가장 탁월한 공적을 올린 아류제여.
아류제: 예.
국왕: 그대에게는 상금과 조각상을 수여하노라. (용병 따위가. 너도 야만적인 오랑캐 놈들과 다를 바가 없어).
아류제: 성은이 망극하옵니다. 신분을 관계치 않는 넓으신 배려. 감사드리옵나이다. (굉장히 치장하는구만. 이 조각상은 마치 기만의 상징같군). ………………하하하…. 불쌍하구나. 왕이여.
국왕: 무. 무슨.
아류제: 나는 이런 쇼를 할 정도로 시간이 남아도는 게 아냐! 이 조각상은 아마 당신을 모델로 한 것 같은데.
국왕: !!
제라드: 아바마마!!
아류제: 미안하지만 나는 이딴 것에 흥미없어.
제라드: 이 무례한 잡것! 부왕의 배려를 무시한 폭언을!! 만번 죽여주겠다. ……저 녀석을 잡아라. 뭐 하는 거냐!

회상끝

제라드: 그 무례한 놈에게 쓴맛을 보여줄 방법이 없을까? 예를 들어…. 그렇지♪.

아류제의 집

로이: 형이 집에 있는 것은 굉장히 오랜만인 것 같은데.
(똑똑…노크소리…입니다)
아류제: 괜찮으니까 앉아있어. ……뭐. 뭔 일이냐?
소녀: 아류제경이지? 아니. …이시죠?
아류제: 아아. 그런데?
소녀: 짐은. 아니. 저는 제라….
아류제: 제라?
소녀: 아. 아. 아. 아니. 제라…. '안젤라'라고 합니다.
아류제 & 안젤라: ….
아류제: 그런데 그. 안젤라 아가씨가 무슨 일로?
안젤라: 저… 일을 의뢰하고 싶습니다.
아류제: …정말인가?
로이: 지금 시간 있잖아. 상대해 줘.
아류제: ….

거리

아류제: 그래. 어디로 가는 거냐?
안젤라: 일단 어디 식당에라도 들어가죠. 괜찮은 곳 없어요?
아류제: 그럼 아무 데나 적당한 곳으로 가지.

식당내부

웨이트리스: 주문은 뭘로 하시겠습니까?
안젤라: (전혀 모르겠는데). 으~음. 이거랑. 이거랑 이거….
웨이트리스: 음료수는….
안젤라: 흐~음. 이거하구. 이거하구….
아류제: 이봐! 그걸 다 먹을 셈이야?
안젤라: 설마? 배부르면 남기면 되죠.
아류제: ……슬슬 무슨 의뢰인지 말해봐.
안젤라: 식사하면서 말하면 안돼요?

30분 후

안젤라: 주방장 불러!
웨이트리스: 예?
안젤라: 주방장을 불러오라고 일렀다!
아류제: '일렀다!!'라니…. 자기가 여왕이라도 된 줄 아는 건가….
주방장: 무슨 실수라도?
안젤라: 실수고 자시고 간에!! 뭐냐. 이 고기는? 살아있지 않느냐!!
주방장: 손님…. 그건 왜국요리의 하나로서 회라고….
안젤라: 그리고. 이 수프는 뭐야!! 거기다 퀴퀴하기까지!! 썩었단 말이다!
주방장: 손님…. 그건 왜국요리의 하나로서 된장찌개라고….
안젤라: 또. 뭐야. 이건!! 이거 몬스터잖아! 여기선 크라켄 자식을 먹이는 거냐!?
주방장: 손님…. 그건 문어라고….
안젤라: 여긴 변태가게냐?
주방장: 당치도 않습니다.
안젤라: …난 이런 굴욕을 받은 건 처음이다. 에이! 목말라!! …케렉! 뭐야. 이 물은! 독을 타서 죽일 셈이지?! 이런 짓을 하다니…. 만번·죽일·테·다! …zzz.
아류제: 그거. 술….
웨이트리스: 계산. 부탁합니다.

아류제의 집

로이: 그럼. 결국 내용은 못들은 거야?
아류제: 응.
안젤라: 으음….
아류제: !! 제 …제라드 왕녀?
로이: 대체 어떻게 된 걸까?
아류제: 글쎄. 변장까지 해가며 무슨 일을 의뢰하려 했는지 나도 모르겠군.
안젤라: 응….
아류제: 팔자 좋다.
안젤라: …님.
아류제: 음? 잠꼬댄가.
안젤라: 아버님….
아류제: ….
안젤라: 치욕을 주다니. 아류제. 만번 죽여주지.
아류제: 그래. 그런 거군.
'나는 그때 딸이 보는 앞에서 그 아버지를 능멸했다. 물론 그럴 생각은 아니었는데. 나는 국왕으로서 기개가 부족하다는 점을 지적하고 싶었을 뿐. 내가 틀렸다고는 생각하지 않아. 하지만… 딸에게 있어 아버지는 역시 아버지다. 아버지가 바보 취급당하는 모습을 보고 그냥 참을 자식이 있을 리가 없지'
안젤라: 여기는? 벌써 저녁이잖아!
아류제: 아아.
안젤라: 이젠 돌아가야 돼. 아. 의뢰는 내일 말해도 되겠지? 아니. 됩니까?
아류제: 으음.
(제라드가 돌아가고)
아류제: 의뢰. 라는 거. 뭐. 아버지의 앙갚음이란 것이겠군…. 내일 만나서 사과하면 괜찮겠지.

주점

배드럭: 늦잖아! 뭐야 변명 할 가치도 없다는 거야?
에이전트: ….
배드럭: 근데. 이번 이야기는 뭐지?

에이전트: 급한 일이다. 비르노아까지 짐 운반. 그 파트너야.
배드럭: 엥? 장난하나? 일일이 불러놓고는 그것뿐인가?
에이전트: 어머, 보수는 높아. 그럼 되지?
배드럭: 그렇게 위험한 물건이야? 뭐, 상관없어. 하지만 돈은 5,000. 평소의 두 배야.
에이전트: 거래성립이군.
배드럭: 제정신이냐? 뭐, 나야 좋지만. 그리고 보니 동료가 있다고 했었다. 다른 한명은 누구지?
에이전트: 지정장소에서 만나기로 했어.
배드럭: 쳇, 저 자식, 뭘 꾸미는 거야. 뭐, 난 돈만 받으면 누가 어떻게 되든 상관없지.

다음 날-아류제의 집

로이: 공주님, 안 오네.
아류제: 으음.
로이: 근데, 냉정하게 생각하면 성에서 빠져 나오는 거, 사실 어렵잖아?
아류제: 으음.
로이: 공주님이 계속 빠져 나오면 신하들 목도 달아날 테고.
아류제: 으음.
로이: 드높은 하늘인가.

(마을을 한 번 싸돌아다니다 돌아온 아류제)

로이: 형, 손님이야.
에이전트: 당신에게 할말이….
아류제: ….
로이: 의뢰야?
아류제: 으음.
로이: 말았어?
아류제: 내일 아침부터 잠시 집을 비우게 될 거야.
로이: 공주님 쪽은 어쩌구?
아류제: 취소, 겠지….

거리

배드럭: 이거 놀랬는 걸. 다른 동료란 게 당신이었나.
아류제: ….
배드럭: 그렇게 낯가리지마. 난 배드럭. 잘 부탁해. 아류제씨. 그 고명하신 이름은 자주 듣고 있어.
에이전트: 잡담은 가면서 하지? 지금은 일초라도 빨리 이 짐을 옮겨야 돼.
배드럭: 예, 예.

'비르노아까지는 약 1주일의 여정이었다. 여행은 순조롭게 진행되어 3일만에 반을 돌파할 수 있었다'

배드럭: 이딴 일로 많은 돈을 받을 수 있다니 미치겠구만. 그치?
아류제: ….
배드럭: 정말, 론벨트 판박이네.
아류제: 론벨트? 아르트리아의 중신?
배드럭: 어이, 뒤에서 뭔가 쫓아와.
아류제: 뭐?
배드럭: 저거, 기병이야!! 그것도 저렇게…!!
아류제: 기병?

'흙먼지를 일으키며 쫓아온 것은 아르트리아 기병단이었다. 무언가를 쫓고있는 모습이긴 했지만 그게 설마 우리들이었을 줄은…'

아르트리아 기병: 멈춰. 짐을 확인해 봐라.
배드럭: 이봐, 잠깐 기다려!

'지금 생각해보면 어떤 짐인지 확인했어야 했다. 정말 나답지 않아…'

아르트리아 기병: 있습니다!!
아류제: 도망치자!!
배드럭: 어이, 뭔가 좀…. 앗!

'안에서 나온 건, 그 망나니 공주, 제라드였다'

배드럭: 이거 밤을 기다려서 도망갈 수밖에 없어.
아류제: ….
배드럭: 하지만 론벨트 녀석, 실수나 하고 말이야!!
아류제: 네놈!! 알고 있었냐!!
배드럭: 지, 짐은 몰라. 하지만 의뢰주는 언제나 론벨트였어.
아류제: 저 기병들은 론벨트의 짓이란 걸 알고있냐?
배드럭: 하? 그럴리 없잖아. 론벨트는 말이지, 비르노아의 스파이야.
아류제: 뭐라고?
배드럭: 짐을 들키면 방도가 없지. 왕녀를 유괴하면 아르트리아는 비르노아 마음대로야.

'근성부터 철저하게 썩어버린 이 녀석을 죽여버리고 싶었지만 그것보다도 지금, 난…'

'하아, 아류제, 괴로워…. 도와줘…. 도와줘!!'

남자: 우와아악!!
남자: 가아아악!!
배드럭: 뭐야?

길가

배드럭: 어이어이, 뭐야 저거!
기병: 사, 살려줘….
아류제: 어이, 대체 무슨 일이야? 제라드는?
기병: 아, 공주님의 의식이 없어서 대장이 론벨트님에게 받은 약을 먹이니까….
배드럭: 저게 공주님이야?!

'론벨트는 이중으로 손을 쓰고 있었다. 유괴의 발각을 예견하고 왕녀탐색부대에게 약을 준 것이다. 우리가 비르노아까지 가면 아무문제도 없고 설사 발각되더라도 기병은 약을 쓰겠지. 왕녀의 의식이 없는 것은 처음부터 알고 있었다. 효과는 보는 대로. 왕녀는 마물이 되고 진상을 아는 자는 남김없이 죽는다. 아마 왕녀 자신도'

배드럭: 저건 구울 파우더를 먹인 게 틀림없어.
아류제: 구울 파우더?
배드럭: 아아, 인간을 마물로 만드는 약. 네크로맨서의 비상수단이지.
아류제: 론벨트가 네크로맨서? …안젤라….
배드럭: 안젤라? …라는 건, 제라드를 말하는 거냐? 넌 이런 때 무슨 말을 하는 거야? 이제 아르트리아엔 못 돌아간다고. 난 도망간다. 안녕.

'아마 저 녀석의 선택이 옳겠지. 하지만 난 도망갈 기분이 들지 않았다. 전장에서도 이런 기분이 든 적이 없었다. 론벨트, 반드시, 죽여주지. 하지만 제라드는 어떻게 해야 좋을까…'

(발키리 등장)

아류제: 그만둬!! 그 녀석은…!!
발키리: 인간이여, 목숨은 함부로 내던지는 것이 아니다. 너도 전사라면 싸움 속에서 길을 찾아내야 할 것이야.
아류제: 전쟁의 여신, 발키리?

'들은 적이 있었다. 신들은 사람들이 모르는 곳에서 혼을 모독하는 존재와 계속 싸워나간다는 것을…'

(전투 종료 후)

'싸움은 내게 있어 최고의 기쁨이었다. 하지만 지금은 아니다'

'골치 아프다고 느끼는 것은 형이 현실에 만족하고 있어서 그런 거야'

'틀려! 타인이 무너지는 것으로서 자신을 확인한다. 그래, 절대적인 가치관을 가지지 못하고 상대적으로밖에 판단할 수 없는 인간. 타인을 내려다보는 마음, 일그러짐. 나도 그 국왕과 똑같은 거야…'

왕궁

론벨트: 금방 찾아올 거라고 생각했지. 얌전히 도망가면 될 것을…. 여기서 소동을 일으켜봤자 아무 이득도 없어.
아류제: 씨부렁거리지마라!! 네놈한테 이득이 되는 그것 때문에 용서를 못할 뿐이다!!
론벨트: 과연, 아류제여. 넌 무용은 뛰어나지만 주문에 관해서는 지식이 얇은 것 같구나. 그래서 목숨을 잃게되는 거다.
아류제: 뭐라고?
론벨트: 금지방진은 말이지. 후후, 이런걸 말하는 거야.
아류제: 으윽!

제라드: 부탁이야! 아류제를 도와줘!
발키리: 도와줘? 도와준다는 건 대체 무엇을 의미

하는 건가?

제라드: 그, 그건…

발키리: 살아남는 것? 아니면 내게 선택되는 것?

론벨트: 근데 이상하군. 도망갔다면 모르지만 구울을 쓰러트리는 것이 인간에게 가능한가? 설마.

'이 자식이야! 날 배신한 남자는!'

론벨트: 뭐!? 과연. 역시 네놈이 암약(暗躍)하고 있었나.

아류제: 무슨 말을 하는 거냐. 암약은 네놈의 특기 아냐!!

발키리: 불경한 자여. 혼을 모독한 죄는 무겁다!

(전투 종료 후)

병사: 도적같은 놈!! 각오해라!!

아류제: 나를 도적이라고? 이 잡것이…. 나는 아무래도 네놈들 밥벌이는 안될 것 같다. 안 죽으니까 말이다. 최고로 강한 용자의 혼은 신계에도 못 가는 건가? 하하하!!

발키리: 자만하지 마라. 인간이여. 강함이 절대적인 것은 아니다.

아류제: 흥. 입은 살았군. 사신이!!

???: 무례한 놈!! 전쟁의 여신은 사신이 아냐. 그런 망언을 하면 만번 죽인다!!

아류제: 이, 안젤라…?

제라드: 헤? 아, 알고 있었냐?

아류제: 후후, 그랬나. 너도 무사했구나. 하나만 묻지. 너와 사신은 어디가 틀리지?

발키리: 사신은 네게 종언도 내리지 않아. 그러나 나는 네게 길을 만들어 줄 수 있지.

아류제: 길?

발키리: 그래. 그러니까 스스로 걸어가면 돼.

???: 더 이상 무익한 살육을 하는 건 그만둬라!!

아류제: 아버지….

기사단장: 아류제. 내게도 칼을 휘두를 거냐?

'어차피 이 세계에 미련은… 없다.'

아류제: 왜 날 도왔지?

발키리: 자그만 선물이다.

제라드: 오래 어울리게 될 것 같잖아.

아류제: …확실히. 길어질 것 같다.

이후 하늘에선.

프레이: (인과의 흐름이라고는 해도 비정하네…).

발키리: 왜 그러지?

프레이: 아냐. 그럼 다른 곳으로 가자.

발키리: 다른 곳?

프레이: 그래. 용자의 자격을 가진 사람이라도 단련하지 않으면 의미가 없잖아? 신계에 가더라도 개죽음 당할 뿐이지. 다시 한번 정신을 집중해봐. 네게는 불사자들의 존재도 느껴질 거야.

발키리: 느껴진다…. 가까운데…!

프레이: 가자!

(아르트리아 산악 유적 통과 후)

발키리: 또, 잠시 떨어지게 되는군.

프레이: 잠시 동안이야. 에인페리아를 단련시키면 신계에 보내는 일. 거기서 당신의 사명이 1사이클이 완료되는 거니까.

발키리: 알고 있어.

프레이: 너에게 주어진 시간은 무한한 게 아냐. 레나스. 하계에서 시간이 가는 것처럼 신계상황도 갈수록 변화하니까. 신계의 상황은 일정한 타이밍으로 내가 알려줄게.

발키리: 응. 알았어.

유품: 아르트리아의 드래곤 슬레이어

※앞으로도 계속 등장하는 '유품'이란 해당캐릭터가 죽기 전의 애장품으로서 죽은 후에 다시 가져갈 수 있다.

레자드 바레스(レザード・ヴァレス)



시대가 낳은 천재 마법사. 가뜩이나 높은 재능에 현자의 돌이라는 마도기 마저 손에 넣어 명실공히 최강의 마법력을 손에 넣은 인간계에서는 가장 강한 존재일지도 모르는 남자(세라픽 게이트에서 보스로 등장하는 유일한 『인간』이기도 하다). 뭐가 좋은지 발키리에게 한 눈에 반한 이후로 그녀를 손에 넣기 위해 수단 방법 가리지 않는다. 본 편에서는 특별히 1번만 동료가 되어주고 세라픽 게이트에서만 동료로 사용할 수 있다. 성우인 코야스 타케히토는 윙 건담의 미리알드를 필두로 여기 저기 굉장히 유명한 성우이다.

초기마법

다크 세이버(ダーク・セイヴァー)
포이즌 블로우(ポイズン・ブロウ)
스톤 토치(ストーン・トウチ)
파이어 랜스(ファイア・ランス)
프리즈믹 미사일(プリズミック・ミサイル)
크로스 에어레이드(クロス・エアレイド)
에복 · 페저(エヴォーク・フェザー)
가드 레인포스(ガード・レインフォース)
프리번트 소서리(プリベント・ソーサリー)
실드 크리티컬(シールド・クリティカル)

紳士임당: 세라 픽에서 그는 이미 자폭 망쳤어. 하지만 가장 그를 잘 나타내지.
防塵: 하긴…, 하지만 대사는 멋져요. 외우느라 고생했네….
紳士임당: 이런 미친…, 외워 보지, 그래(외우면 살짝 도망가야겠군).
防塵: 그래 고는 싶지만 지면이 모자라요. 나중에 육성을 MP3로 녹음 해드리죠.

동료 이벤트-세라픽 게이트



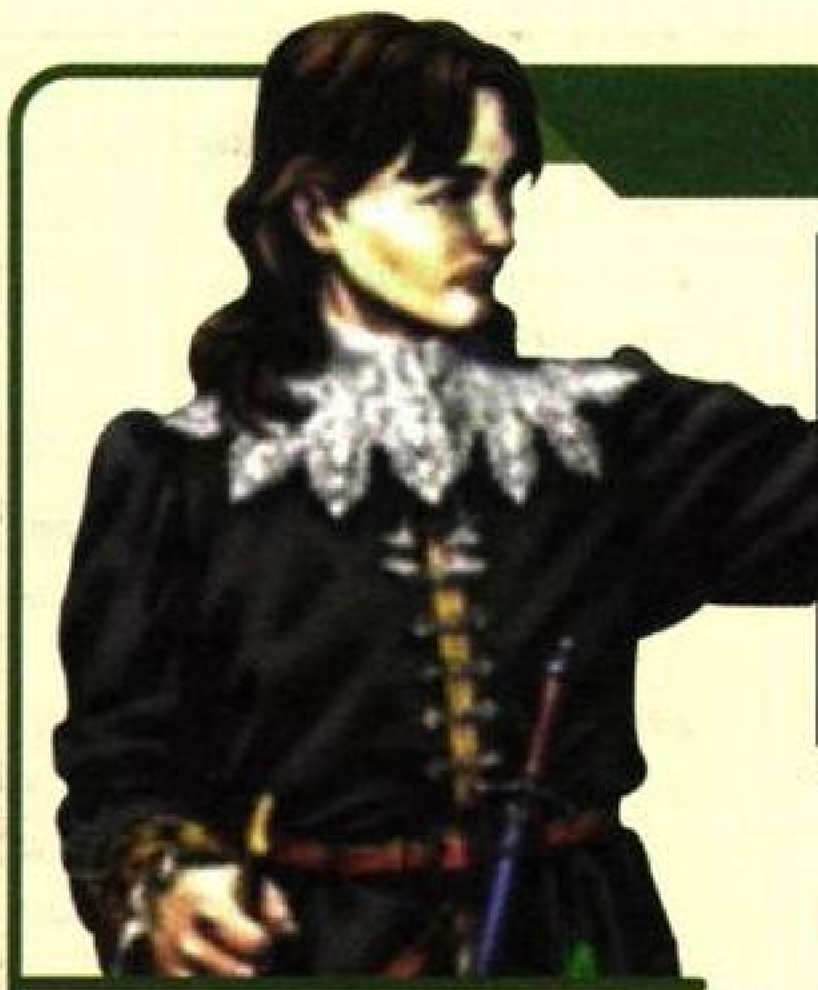
▲따지고 보면 전부 옳은 말이긴 한데…

레자드: 어서오시오. 여신 발큐리아여. 이 게임에서 동료가 되지 않을 것 같던 남자. 스토커라고, 로리콘이라고, 피규어패치라고 개발 중에도 온갖 폭언을 들었던 이 내가 상대를 해드리죠. … 아무리 신이라 하더라도 나는 약간정도는 힘든 상대라고 생각합니다만?

(전투 후)

레자드: 역시 내가 첫눈에 반한 여신답군요. 좋습니다. 앞으로 굉장히 힘든 강적이 있을지도 모릅니다. 그런 곳으로 당신 혼자 보낼순 없죠. 꼭 데려가 주세요.

베리나스(ベリナス)



제라베른 출신의 귀족. 신분의 차가 심하고 그 박해의 정도도 심한 제라베른에서는 드물게도 선량한 귀족이라 귀족과 평민 양쪽에서 지지를 받고 있는 사람이다. 청년 시절에 집으로 들어온 왜국의 소녀 아사카를 좋아하게 되지만 신분 상 다른 사람과 결혼하고 아내가 죽은 후 아사카와 둘이서 살게 되지만 입장에 묶여 아무런 말도 하지 못한 자신의 운명을 미워하고 있다. 취급 무기는 검. 성우인 나카다 카즈히로는 그다지 유명한 역할은 많이 없다. 기동무투전 G건담의 채프맨이 그나마….

기술 설명

기술 구분	이름	HIT 수
통상기	퍼스트 슬래시 (ファーストスラッシュ)	1
통상기	라이징 슬래시 (ライジングスラッシュ)	2
통상기	레졸프 크루세이드 (レゾルブクルセイド)	2
반격기	퍼스트 슬래시 (ファーストスラッシュ)	1
결정기	보이드 익스트림 (ボイドエクストリーム)	2

防塵: 이 아저씨 써먹을 사람이 과연 몇이나 될까요? 존재감이 너무 없어요.

紳士임당: 난 받자마자 작성 치키워서 상계로 올려버렸어. 아리따운 아가씨가 남아 도는데.

防塵: 차라리 아사카가 동료가 될 것이지.

紳士임당: …똑똑해서 좋겠어, 防塵. …사미!떠돌! 다음달 미소년계의 은방진이 말했단대!

동료 이벤트-랏센

아사카: 정말 이쁜 꽃이네. 이거 이름 알아요?

베리나스: 아사카. …그렇게 가기 싫은가?

아사카: …. 돌려주세요! 베리나스님! 사람을 매매하는 거, 좋아하지 않아요. 보는 것도 싫어요!



▲어린 시절의 베리나스와

베리나스: 어쩔 수 없어. 내 아내도, 마리아도, 이젠 없다. 너 혼자서 저택을 관리하는 건 무리잖아?

아사카: 베리나스님에게 팔리는 사람은 행복할 거예요. 그건 좋아요. 하지만 다른 아이들은 모두 불쌍해요. 저, 차마 볼 수 없어요.

베리나스: 아사카가 와주지 않으면 곤란해. 난 이국의 말을 모르니 일할 수 있을만한 아이를 제대로 고르지 않으면….

아사카: 그게 싫어요! 제 한마디가 사람의 일생을 좌우하다니….

베리나스: 꽃은 괜찮은 걸까?

아사카: …아.

베리나스: 하녀를 고르는 거랑 꽃을 꺾는 것은 뭐가 틀리지.

아사카: ….

베리나스: 이렇게 되는 게 이 꽃의 운명이었어.

아사카: 운명?

베리나스: 그래. 신에 의해 정해진….

회상

마리아: 머, 면목없습니다. 너무 불쌍해 보여서. 당분간 급료는 받지 않을테니 용서해 주세요.

베리나스: 아버지. 이제 됐잖아요? 이 애는 저와 마리아가 어떻게 해볼테니까.

아버지: 뭐, 좋아. 마리아, 책임지고 네가 교육시켜라.

베리나스: 그치만 마리아도 무리하는 거 아냐?

마리아: 죄송합니다, 도련님.

베리나스: 아냐, 됐어. 그것보다 애 이름은 뭐야?

마리아: 아사카입니다.

베리나스: 아사카? 왜인이야?

마리아: 예.

아사카: 아….

베리나스: 이제 겨우 얼굴을 보여주는구나. 무서운 사람 갔으니까 울지마.

회상끝

아사카: 오늘은 없습니다.

베리나스: ….

다시회상

베리나스: 이렇게 되는 게 이 꽃의 운명이었어.

'운명? 아내와 마리아가 죽은 것도 운명이라 할 수 있나? 아버지와 수많은 동료들이 전쟁에서 죽은 것도 운명이란 것인가? 내가 지금 여기 있는 것도 운명의 장난인가? 아사카와 만난 것도….'

다시회상끝

아사카: 베리나스님?

베리나스: …아무 것도 아냐. 더 이상 여기 있어봤자 별 수 없지.

아사카: 예.

밤, 베리나스의 집

베리나스: 사령?! 너는 누구지?…설마!!

발키리: …이 저택은 불사자에게 저주받은 상태. 여자가 위험해.

베리나스: 아사카가?!

아사카의 방

엘더 뱀파이어: 모든 것은 베리자님의 소매로. 그래. 인도도, 계약자도 전부. 이걸로 계약은 완료됐다.

베리나스: 아사카, 아사카!! 부탁이다! 그녀를 살려줘!

발키리: 너무 늦었다. 누구도 운명을 거스를 수는 없어.

베리나스: …운명이라고? 그 한마디에 무조건 순응해야 하는 거냐!! …사랑하고 있다….

발키리: 방법이 아주 없는 건 아냐….

베리나스: 뭐든 한다!! 가르쳐 줘!!

발키리: 환혼의 법. 즉, 너의 혼으로 대체하는 것이지…. 따라서 네가 죽지 않으면 안돼.

베리나스: …평소에는 주종관계라는 입장에 얽매여서 난 아무런 말도 할 수 없었다.

'함께, 살아나가자'

발키리: 부인의 서랍…. 이건가. 바보같은 짓을.

-베리지의 방진-

혈액을 촉매로 행해지는 간단하지만 무섭도록 강력한 주법. 마신 베리자가 다스리는 것은 정욕, 정염, 그리고-질투.

유품: 랏센의 책갈피 꽃

로우파(ロウファ)



아르트리아의 젊은 기사. 기사 단장을 아버지로 두고 있으며 가문도 명문. 하지만 용병인 아류제를 진심으로 존경하고 있으며 그에게서 많은 것을 배우고, 또 감명받게 된다. 모험자로 여기저기를 떠돌아다니는 세리아와 카셀과도 아는 사이이며 자신의 신념이 강하다. 취급무기는 창. 성우는 V건담의 웃소 에빈을 맡은 사카구치 다이스케. 라우리와 목소리가 같다.

기술 설명

기술 구분	이름	HIT 수
통상기	스매시 액스 (スマッシュアックス)	1
통상기	프리즈너 팽 (プリゾナーファング)	1
통상기	트라이섹트 슬러스트 (トライセクトスラスト)	3
반격기	스매시 액스 (スマッシュアックス)	1
결정기	저스트 스트림 (ジャストストリーム)	10

紳士임당: 그럼 때 이 녀석의 아버지에게 아류제도 '아버지'라고 말했어. 그 뜻은…!?
防塵: 둘 중 하나가 양자일까요?
紳士임당: 기사 단장은 플레이보이였다… 일지도….
防塵: 배다른 형제라는 말입니까…, 뭐 저하고는 별상관없지만서도….

종료 이벤트-아르트리아

(아르트리아 성 감옥에 갇힌 로이)

로이: 형…;

아르트리아성

로우파: 아류제씨가? 무언가 오해가 있는 겁니다!! 다시 한 번 조사해 주세요.

기사단장: 제라드 왕녀, 론벨트 경, 그리고 병사 삼십여명의 죽음!! 모든 것은 불 보듯 뻔하다.

로우파: 아버지!

기사단장: 이해하거라.



▲로우파는 정규 기사였지만 용병이었던 아류제를 오히려 존경하고 있었다

과거회상-성

로우파: 아류제씨와 동류로 취급하지 마세요. 전 당신처럼 천재가 아녜요.

아류제: 천재? 그런 건 태고적에 전투에서 패배한 개같은 녀석들이 만든 말이지. 우리와는 차원이 틀려. 천재라는 것은 좀더 특별한 것. 창을 들어라. 우리는 한 걸음씩 나아갈 뿐이다.

아르트리아성

병사: 싸움의 천재라고 불리면 사나이도 맛이 가니까 끝장이구만.

병사: 광전사에게 씌인 거 아냐?

과거회상-성

아류제: 이 세계가 지옥이라면 신이란 놈, 의외로 좋은 녀석일거요.

기사단장: 그런 생각이 들다니 넌 행복한 인간이다.

과거회상-언덕

아류제: 너는 바람에 날려다니는 잡초냐?



▲아류제의 명대사

밤-숲

로우파: 별다른 이유는 없어. 로이씨의 뒷일을 부탁한다. 그럼.



▲이 게임에서 가장 불쌍한 여인, 세리아. 로우파를 시작으로 많은 동료를 잃게 된다

세리아: 잠깐 기다려 봐. 죽으러 가는 사람을 보고 잘가라고 배웅이라도 해줄 줄 알았어?

로우파: …;

세리아: 정의와 이상을 이루고 죽어버린다는 건 무의미하잖아!

로우파: 확실히 그런 사람도 있지. 하지만 그렇지 않은 사람도 있어.

카셀: 아류제 얘기냐? 녀석은 별난 놈이잖아?

로우파: 그게 아냐! …그런게 아냐…;

세리아: 로우파…;

카셀: …죽음을 두려워않는 건 들떼치고 이런 일에 몸을 맡긴다니 말야. 살아갈 권리를 내팽개치는 것과는 다르잖아?!

세리아: 같이 가자. 혼자서는 너무 힘들고 고통스러워. 하지만 모두 함께라면…;

로우파: 안돼!! 아류제씨가 왜 그런 무모한 일을 했는지. 그런 일을 하면 로이씨가 어떻게 되는가 알면서도. 그것뿐만이 아냐. 그 사람은 우리 아버지에게 검을 휘두르는 것을 피해서 결국은…;

세리아: …;

로우파: 그 사람의 기분을 생각하면……, 난 도망갈 수 없어.

아르트리아성



▲죽음의 과정은 확실치 않지만 아마 자결이라고 생각한다

로우파: 아버지, 제 이름을 law(로우-법)이라고 지어주신 것은 감사드립니다. 원래 아버지가 바랬던 정의는 아닐지도 모르지만.

라우리(ラウリー)



크렐몬페란에 살고 있는 내성적인 청년이다. 일개 졸병으로 동료 중에서는 활을 다루는 몇 안되는 동료이다. 역시 같은 마을에 미리아라고 하는 연인이 있었지만 공교롭게도 어느 전투에서 전사, 관 없이 장례식을 치르게 되는 꼴이 되고 만다. 매사에 자신이 없고 내성적이고 심약하지만 미리아에 대해서만큼은 그나마 당당한 태도를 취하고 있다. 마음씨는 고운 청년. 사용무기는 말 했듯이 활이다.

기술 설명		
기술 구분	이름	HIT 수
통상기	퍼스트 샷 (ファーストショット)	1
통상기	트윈 샷(ツインショット)	2
통상기	에이밍 위스프 (エイミングウイスプ)	2
반격기	퍼스트 샷 (ファーストショット)	1
결정기	레이어 스톰 (レイヤーストーム)	7 내외

防塵: 그래도 이 녀석의 에이밍 위스프는 가드 불능입니다. 그거 하난 좋죠.
紳士암당: 음, 난 미소년 따위에겐 관심 없다. …미리아, 내 대학 후배를 닮았어.
防塵: 그래요? 그럼 말씀만 마시고 장가나 가시죠?
紳士암당: …장가를 가면 배가 나오거든.

동료 이벤트-크렐몬페란

묘지

사제: *전쟁의 여신이여, 모쪼록 우리 용맹한 형제의, 새로운 여행의 길에 빛을 밝혀주시오! …그 넋이 절대 사라지지 않도록!*



▲누구의 장례식일까…(설마 진짜 모르니?)

과거의 회상, 수해

라우리: *미안, 미리아. 기다렸어?*
미리아: *아니, 난 여기가 좋으니까. 그보다 나뭇잎이 흔들리는 소리를 들어봐. 숲 전체가 흔들리니까 마치 파도소리 같지 않아?*
라우리: *음, 평소에는 신경 쓴 적도 없었는데, 뭐, 수해라는 말도 있으니까.*
미리아: *응, 그래서 라우리를 부른 거야.*
라우리: *왜?*
미리아: *바다에 가지? 징용돼서 싸우러.*
라우리: *알고 있었구나….*
미리아: *응, …그래서 어머니가 널 잊으라고….*
라우리: *어쩔 수 없는 거잖아.*
미리아: *그런말 하지마! 기다릴 테니까…, 여기에 오면 네가 있는 곳을 생각할 수 있으니까. 아니, 장소뿐이 아냐, 라우리조차도 느낄 수 있을 거야. 마치 같이 있는 것처럼….*
라우리: *미리아…, 나는 안 죽어. 그러니까 기다리고 있어줘.*
미리아: *응.*
라우리: *돌아오면 결혼하자.*

치자나무를 썩지 않도록 놓고 죽은 후에도 혼이 살아가기를 빌어 꽃을 바치는 풍습이 있다.

과거의 회상, 미리아의 집

'너무 끔찍하군. 질 리가 없는 싸움이라



▲자신이 좋아했던 소리가 끔찍한 소리로 바뀌는 마음…

고 장담했잖아'

수해

미리아: *라우리, 오늘 말야, 어머님이 맞선보라는 이야기를 했어. 물론 거절했지. 신분이다, 가문이다, 그런 것만 늘어놓으면서 말을 들으라는 거야. 바보같이….*

(수해의 바람소리가 진동한다)

미리아: *싫어! 이런 소리 듣고싶지 않아! 그만! 누가 멈춰줘…! 텅빈 관…, 네가 죽었다는 게 믿겨지지 않아…, 믿고싶지 않아….*

발키리: *정말 그걸로 충분한가?*
라우리: *적당한 말이 떠오르지 않는데, 난 아무 것도 말해줄 수 없어….*
발키리: *우리들이 인간에 대해 아무 것도 할 수 없다고 생각한다면, 그건 착각이다.*
라우리: *예?*
발키리: *인간의 죽음은 남겨진 자에 있어서 그 인연이 강하면 강할수록, 약하면 약할수록 고통스럽게 마음을 묶어버리게 된다. 모르겠나? 그녀의 마음에는, 시간이 멈춰있다는 것을, 네가 그녀를 죽이는 것과 다름없다는 것을.*
라우리: *그렇다면 어떻게 해야하는 거지!*
발키리: *일부러 꾸밀 필요는 없어. 네가 할 수 있는 걸 하면 된다.*



▲…되나?

미리아: *라우리!*
라우리: *미안해, 난 계속 지켜볼 테니까….*

발키리: *정말…, 나는 사랑을 엮어주는 천사가 아닌데….*

유품: *크렐몬페란에 있는 발키리의 목걸이*

카셀(カシェル)



세리아와 에이미, 그레이와는 오랜 친구 사이. 아류제와 로우파와도 친분이 있다. 세계를 떠도는 용병 겸 모험가. 각지에 이름을 날리는 아류제를 라이벌로 여기면서도 동경시하여 그를 목표로 수행을 쌓고 있다. 세리아와 에이미와 함께 그레이를 쫓고 있었지만 카미르 마을 사건으로 인하여 별세하게 된다. 다혈질이지만 의외로 냉정하게 사물을 꿰뚫어보는 통찰력을 지녔다. 사용 무기는 검과 양수검. 성우를 맡은 이와나가 테츠야는 유명하지 않은 듯하지만 사실 스트리트 파이터 시리즈의 켄을 맡은 성우이다.

기술 설명

기술 구분	이름	HIT 수
통상기	로우 스윙(ロウスイング)	1
통상기	비스트 태클 (ビーストタックル)	2
통상기	에어 프레셔 (エアプレッシャー)	1
반격기	로우 스윙(ロウスイング)	1
결정기	판네리아블레이드 (ファンネリアブレード)	3

防塵: 알고 있습니까? 이 녀석의 애칭 베인 슬레이어는 1번 더 나와요.
紳士 엉당: 아니, 나는 파괴 확률 있는 무기는 거의 쓰지 않았어.
防塵: 하기사 드래곤 슬레이어는 3번 나오는데….
紳士 엉당: 그걸 다 외우냐? 이 얼기 매니아!

동료 이벤트-카미르 마을

마을 안

세리아: 끔찍해….
카셀: 워드에게 들은 것과는 틀리잖아. 이거 뭐, 절망적이다.
세리아: 바실리스크, 코카트라이스, 고곤…! 여러



▲처참한 마을 풍경

가능성을 생각할 수 있겠어. 이건.
카셀: …사람 이외에는 석화되지 않았어. 게다가 석화된 후엔 반드시 파괴된 상태! 지혜가 있다는 증거야. 축생따위가 아냐!
세리아: 메두사….
카셀: 아아.
세리아: 최악….
카셀: 어쨌든 생존자를 찾아보자.
세리아: 응.
카셀: 생존자 한 사람에 1,000오스라니 말은 잘하지, 그 자식!

신전 앞



▲이 검은 나중에 얻을 수 있다

카셀: 검을 빗장대신 쓰나? …이 검은…. 이 문자 읽을 줄 알아?
세리아: 고대 룬 문자? 굉장해. 표면에 잔뜩 새겨져 있어…. '창궁의 빛을 모아 단련한 검, 그란 스팅. 나는 이 땅에 절대악을 봉한다'.
카셀: …절대악이라고?
세리아: 기적이야! 석화한 상태로 그대로 남아있어. 카셀, 약을 줘!
카셀: ……그렇게 된 걸까?
세리아: 에?
카셀: 애들이 장난치다가 마물의 봉인이 풀려버린 걸지도. 이런 곳에 애가 있는 것 이상하지 않아?
세리아: ….
카셀: 지금 바로 석화를 풀어줄 필요는 없겠는데. 애들 징징거리는 소리는 별로 좋아하지 않아서.
세리아: …그래. 마을을 나가서 해도 늦지는 않지만….
???: 그 소녀는 100년 후에 깨울 예정이다. 고마움의 뜻으로 말이지. 오히려 그게 행복하지 않겠어?
카셀: 이 자식! 어디 있는 거냐!
세리아: …선의와 악의를 양립시켜서 뭐가 재미있지?! 진실을 숨겨도 아무 것도 변하지 않아!


▲카셀의 최후


▲발키리가 병을 지켜준다

카셀: 아…. 병을…지키지 않으면….
발키리: 이게 네게 있어서 가장 중요한 것인가?
카셀: 전쟁의 여신 발키리? 모르겠어. 무아지경이었거든. 그런 것 같다, 라고 밖에 말할 수 없어….
발키리: 너는 살아갈 권리가 있다.
카셀: 산다고?
발키리: 그래. 살아갈 권리다.
세리아: 깨지지 않았어. 기적인가? 카셀….

어느 방



▲직접 들어보면 알지만 무지 슬픈 울음소리다

세리아: 알겠어? 너만 슬픈 게 아니니까. 굳세게 살아야돼. 네가 울면 카셀이 슬퍼하니까….

유품: 카미르 마을의 명검 베인 슬레이어

PlayStation POWER 공략왕!

제이크리나스(ジェイクリーナス)



크렐몬페란의 퇴역기사…라기 보다는 기사직을 박탈당했다. 왕의 근위기사로 전격 발탁되었지만 동지들의 배신으로 인하여 나라에서 쫓겨나고 돌아온 후엔 되려 살해당하고 마는 인물. 다른 사람들에게는 비겁자라고 낙인찍혀 있지만 본인은 강인한 정신력을 지니고 있다. 사용 무기는 활. 남자 멤버 중에서는 가놋사 다음가는 고령이다(40이다 40. 중년의 매력을 느껴라!). 와카모토 노리오가 성우를 맡았으며 로봇 대전을 해보면 목소리를 쉽게 들을 수 있다. 악마성 드라큐라의 할아버지 드라큐라, 단쿠가의 샤피로 키츠 등등을 연기.

기술 설명

기술 구분	이름	HIT 수
통상기	디지즈 니들 (デイジーズニードル)	2
통상기	트라이 스팅거 (トライスティンガー)	3
통상기	레스트레인 플레임 (レストレインフレイム)	1
반격기	디지즈 니들 (デイジーズニードル)	2
결정기	길티 브레이크 (ギルティブレイク)	9

紳士임당: 그는 다른 것은 몰라도 요심이 가륵해. 기특한 중년.
防塵: 목소리는 또 어떻구요? 악마성 드라큐라의 그 드라큐라할배와 같을 줄은….
紳士임당: 턱수염이 있고 죽은 몸이니 기본적으로 동류아냐?
防塵: …(그럼 난 金子方陣과 移送方陣과 동류인가?).

동료 이벤트-크렐몬페란

균터: 어? 너 제이크지.



▲ 괜이 한 대 팬다

제이크리나스: ….
균터: 오랜만이잖아. 돌아온 거냐? ………그건 그렇고, 왜 네가 여기에 있을 수 있는 거지? 여기는 용맹한 전사들이 오는 곳이다. 겁쟁이가 오는 곳이 아니라구! 썩 꺼져!
꼬마: 아…. 죄송합니다.



▲미소짓는 중년

남자A: 아까 성 아래에서 제이크리나스를 보았다는 정보가….
남자B: 뭐라고? 왜 다시 돌아온 걸까?
남자A: 아마도 우리들에게 복수를 하러 온 것이겠지요….



▲베리나스 아버지랑 똑같이 생겼다

제이크리나스: 누구냐!? ……이것은….

성

남자A: 일전에 잃어버린 기밀문서를 찾았습니다. 그런데…….
남자B: 뭐라고……. 들여보내라.
남자A: 하오시면…….
남자B: 그렇다. 단, 실수는 용납되지 않아.
남자A: 잘 돌아왔다. 제이크리나스여.



▲대사 한 마디 없이 죽는 제이크

남자A: 진작에 이랬으면 아무 문제없었을 텐데….
남자B: 아냐, 선왕시대에는 손쓸 수 없는 일이었어.

균터(라고 생각되는 목소리): 기사직을 박탈당하고 쫓겨난 주제에 복수를 하겠다고 돌아와서 도로 살해당한 …이라고 해도, 원한이라니?! 겁쟁이가 무슨 착각을 한 건가? 도망간 건 자기 아냐? 푸하하하하하!



▲매우 비참한 분위기(근데 이 꼬마는 왜 이러고 있는 거지?)

제이크리나스: 아버지를 생각해서라도… 나는 왕을 위해서라면 어떤 임무라도 가리지 않았다.
발키리: 그게 옳지 못한 일이더라도 말인가?
제이크리나스: 누명을 쓰고 기사직을 박탈당한 뒤 마을에서 추방될 때까지 그렇게 오랜 시간이 걸리지 않았어. …10년. 남아있는 아버지가 걱정됐지. 그런데….
발키리: 거처를 알아내는 것 따위는 쉬운 일이다. 너는 선택된 것이다. 널 배신한 자들을 통해서 나에게.

유품: 크렐몬페란의 레이븐 슬레이어

나나미(那那美)



묘후신사의 신주에게 길러진 신주 부부의 양녀. 신주에게는 미나요는 딸이 있었지만 미나요는 예전에 죽었으며 나나미가 미나요 대신 묘후신사의 통치력을 이어받아야 하는 운명에 놓여있다. 하지만 그 자질에는 혈통이 필요하기 때문에 나나미는 거기에서 많은 불안과 슬픔을 느끼고 있었다. 전투에서는 마법을 사용한다. 초반에 얻는 호신도 용선 덕분에 강력한 마법을 구사할 수 있다(대마법 말고). 성우인 야나세 나츠미는 PC 엔진판 동급생의 사쿠라기 쿄코 등을 연기.

초기마법

라이트닝 볼트(ライトニング・ボルト)
번 스톰(バーン・ストーム)
오디너리 셰이프(オーディナリィ・シェイプ)

防塵: 나나미의 호신도 용선은 정말 강하죠. 대마법만 쓸수 있으면 무적일텐데.
紳士임당: 무적? 그럼 일리언 테라를 얻으면 되나?
防塵: ………안녕히 계십쇼. 그동안 즐거웠수다.
紳士임당: 나나미는 볼이 포동포동해서 귀여워♥.

동료 이벤트－파이란

신사



▲준 편에도 등장하는 나나미의 아버지

의부: *나나미 이제 몸은 괜찮은가?*
나나미: *예, 아버님, 걱정을 끼쳐드려 면목없습니다.*
의부: *그래, 다행이다…. 하지만 좀더 쉬는 편이….*
나나미: *아니오, 그건 안됩니다. 저는 한시라도 빨리 묘후신사의 통치력을 전승해야 한다는 사명이 있으니까요.*
의부: *….*
나나미: *그럼, 이번이야말로 반드시 해낼 거예요. 아버님, 부디 걱정은 하지 마세요.*

'미나요, 날 지켜주세요. 원래는 당신이 계승했어야할 힘. 갈 곳 없는 날 지금까지 키워주신 당신의 아버님과 어머님을 위해서도 제가 반드시 계승해 보이겠습니다'

의모: *나나미는 벌써 가버렸습니까?*
의부: *음….*
의모: *왜 가게 내버려두셨죠? 계승의 의식이 시작되면 그 애의 몸에 계속해서 일어날 재앙을 잊은 것은 아닐텐데요. 역시 무리예요. 정통 핏줄을 잇지 못한 사람이 힘을 계승한다는 것은….*
의부: *핏줄인가. 그런 매개가 없어도 진짜 딸처럼 여기고 있었는데….*
의모: *예, 사실을 떠올리게 할 순 없어요. 너무 잔혹해요….*

동굴

'계승의 의식이 나와 양친이 전혀 다른 사람이라고 새삼스레 증명하게 된다는 건 알고 있었다. 핏줄이 그렇게 중요한 거야? 그 중요한 걸 잃어버린 사람은 어떻게 해야 하지? 난 질 수 없어. 힘을 이어받아 정말



▲검을 바치는 무녀는 나나미가 아님



▲정말 무섭게 생겼다

소중한 것이 있다는 걸 증명할 테야'

나나미: *저것이 호신도 용선?*

신사에 도착한 나나미(?). 그리고 이어지는 회상-동굴

나나미: *꺅! 지금의 빛은?*
???: *….*
나나미: *미나요? 미나요인가요?!*
(나나미에게 엉겨붙는 유령)
나나미: *아…아악.*
(발키리 등장)
발키리: *가련한 미아여, 네게 갈 곳은 없다. 하다못해 내가 이 손으로….*
나나미: *그만 두세요.*
발키리: *놔줄 순 없어. 놔두면 이 미아는 네게 계속해서 재앙을 일으킬 거야.*
나나미: *아뇨, 이걸로 끝입니다.*



▲나나미는 애초부터 죽을 각오로 들어온 것이었다

발키리: *인간이여, 일부러 잡혀준다는 거냐?*
나나미: *사실은 싫어요, 죽고 싶지 않아요, 하지만… 분노도, 슬픔도, 외로움도 저 자신이 가장 심하다고 생각했는데, 그렇지 않았어요! 이 아이의 기분을 고통스러울 정도로 알았으니까, 이젠 이 방법밖에….*
발키리: *그렇다면 뒷일을 약속하마.*
나나미: *뒷일을? …그렇군요, 당신의 역할이 무엇인지 생각났습니다. 감사합니다.*

'길은 하나만 있는 게 아니니까, 같이 살아나갑시다.'



▲하늘을 바라보는 미나요는 무슨 생각을 하고 있을까…

유품: *파이란의 호신도 용선*



유메루(夢瑠)

왜국의 명장과 인어족의 여인 사이에서 태어난 인어 소녀. 어머니가 죽고 나서 아버지와 소원을 들어주는 보석 '옥유리'를 찾아서 왜국으로 올 생각을 한다. 하지만 아버지도 죽은 뒤였고 유메루는 결국…. 하지만 그녀는 인어의 눈물의 결정이 바로 옥유리라는 사실을 모르고 있었다. 그녀가 흘린 눈물은 지상의 소년 후유키에게로 닿아서…. 역시 마법을 사용한다. 성우는 에모리 히로코.

초기마법

스톤 토치(ストーン・トウチ)
아이시클 엣지(アイシクル・エッジ)
쿨 댄슬(クール・ダンセル)

紳士 임당: 유메루와 후유키의 러브 스토리를 담은 어펜드 디스크가 기대되고 있다.
防塵: …그건 제가 반드시 紳士 임당께 선물로 드리죠.
紳士 임당: 防塵君은 그게 말이 된다고 생각해? 그게 왜 나와?!
防塵: 그럼 말씀이나 꺼내지 마시죠. 성질하고는….

동료 이벤트-파이란

유메루: 저런 배를 타고 괜찮을라나? 이상한 곳에 끌려간다거나.



▲연기의 달인 1

후유키의 배

후유키: 안돼, 오늘도 안 잡혀!
후유키父: 올해는 가다랭이가 조금 늦구나. …왜 그러냐?
후유키: 아빠, 지금 비명소리 안 들렸어?
父: 엉? 이런 바다 한복판에서?
후유키: 봐, 또!
유메루: 도와주세요! 살·려·줘·요~!! 뭐야! 소녀의 비명에 무반응이라니, 해골들이 타고 있는 유령선이냐?

다시 배



▲연기의 달인 1

父: 괜찮냐?
유메루: …예.
父: 그건 그렇고 놀랐다. 이런 곳에 떨어져 있다니 말야.
유메루: 배가 난파당했어요.
父: 난파? 배는? 타고있던 사람들은?
유메루: …모르겠어요.
父: …그러고 보니, 이름이?
유메루: 유메루, 유메루입니다.
父: 후유키, 뭘 멍청하게 서있냐?
후유키: 아, 암 것도 아냐…. 어, 어쨌든 고기잡이는 그만두는 거지? 항구로 돌아가자.
父: 음. 분명히 그렇구만.



▲어린이의 꿈을 짓밟는 중년

유메루: '유리'라고 알아요?
父: 유리? 보석 말야?
유메루: 예. 그치만 보통 게 아니고 좀더 특별한 힘이 있는….
父: 아아, 옥유리 말이구만. 알지, 물론. 왜국사람이라면 누구나 말이지.
유메루: 소원이 이루어진다면서요? 그걸 찾으면….
父: 단지 전설일 뿐이야 아가씨. 그런 편리한 게 있을 리 없잖아.
유메루: ….
父: 꿈을 부셔서 미안하지만, 무슨 사정이 있나?
유메루: 아뇨….
'유리는 없는 거야? 그게 없으면….'
(배가 흔들린다)
유메루: 뭐야, 지금 건….
후유키: 몰라? 대소용돌이잖아.
유메루: 대소용돌이?
후유키: 해류가 변화해서 바다에 커다란 소용돌이가 생기는 일이 있어. 지금 흔들린 건 진로를 바꿨기 때문이야. 걱정없어.

항구

후유키: 난 유린 있다고 생각해.
유메루: 예?
후유키: 아버지와 이야기하는 거 들어버렸어. …유리는 있다고 봐. 아버지는 나이를 먹어서 아마 꿈도 희망도 말라버렸을 거야. 이, 이상한가?
유메루: 아니, 고마워. 나도 믿어볼래.
후유키: 하하, 그렇지. 역시 믿지 않으면 시작도 안되지.
유메루: 후유키는 만일 유리를 찾으면 무슨 소원 빌거야?
후유키: 응…우리집 배는 너덜너덜하니까 다른 어부들에게 꿀리지 않을 멋진 배가 있음 좋겠어. 유메루는?
유메루: 응? 난… 아무생각 없어.
후유키: 그러니….

숙소



▲유메루의 아버지가 죽었다는 사실을 알리는 중년 (아까부터 좋지 않은 말만 한다)

父: 아가씨, 갈 곳이 없다고 했지. 그렇지만 이 도시에 오고 싶다고 한 건 자네야. 정 힘들다면 자세

한 건 말 안해도 되지만 그 이유정도는 들려줄 수 있을까.

유메루: 별로 숨길생각은 없는데요…. 아버지를 만나러 왔어요.

父: 아버지를?

유메루: 예.

父: 이름은?

유메루: 코우…, 코우. 리죤.

父: 코우? 설마 코우장군 말이냐?

유메루: 알아요?

父: 코우라는 성은 그리 많지 않아. 하지만, 아가씨, 좋은 말은 아니지만 자네는 첩의 자식 같은 건가? 신경에 거슬렸다면 미안한데, 하지만…. 코우장군은 말이지… 죽었어…. 수년전 까지 왜국에서는 커다란 싸움이 계속되었다는 건 알고 있겠지? 옥유리를 둘러싸고 일어난 인어족과의 싸움말야. 코우장군은 그 싸움에서 바다에 떨어져 버렸어. 도울 틈도 없이. 물론 모두들 죽었다고 생각했지. 그렇지만 장군은 기적적으로 살아난 거야. 그 후에 코우장군은 사람이 변한 듯이 쌍방의 화해를 위해 노력했어. 전쟁영웅이 이번엔 평화의 사절이 된 거지. 그래도 병에 당해낼 수는 없었나봐. 장례는 국장으로 치루어졌어. 그건 매우 성대했어….

후유키: 그럼, 유리를 원했던 건 아버지를 만나고 싶어서…? 왜 유메루는 거짓말을 한 거지?

아침-숙소

후유키: 안되겠어. 역시 코우라는 성을 가진 사람은 어디에도 없는 것 같아.

유메루: 귀찮게 해서 미안해.

후유키: 별로 상관없어. 내가 좋아서 하는 거니까.

유메루: 이제 찾지 않아도 괜찮아….

후유키: 어, 어째서?! 아버질 만나고 싶은 거잖아? 포기하지마! 유리도…꼭 있다고, 믿어본다고 했잖아….

유메루: 유리따위 있을 리가 없잖아!

후유키: 에? 왜 그래?

유메루: 유리따윈 없어! 내겐 아버지도 없어!

후유키: 유메루….

유메루: 이제 됐어. 날 그냥 내버려 둬….

후유키: 기다려 유메루! 어딜가는 거야!

후유키: 이 녀석, 이렇게 발이 빨랐던가? 설마 바다에서 자살…. 이 소리는 대소용돌이!

바닷가

후유키: …유메루?

유메루: 놀랐지? 난 인간이 아냐.

후유키: 그, 그럴 수가….

유메루: 빨리 뭍으로 돌아가는 게 좋을 거야. 대소용돌이가 곧 일어날테니까.

후유키: 유메루는? …아버지를 만나고 싶어서 유리에 집착했던 거지?



▲본 모습으로 돌아간 유메루

유메루: ….

후유키: 난 쇼크받았어. 내가 미덥지 못하다는 걸 알고, 유메루의 힘이 되고 싶어서 도시를 돌아다녔는데….

유메루: 아냐….

후유키: 에?

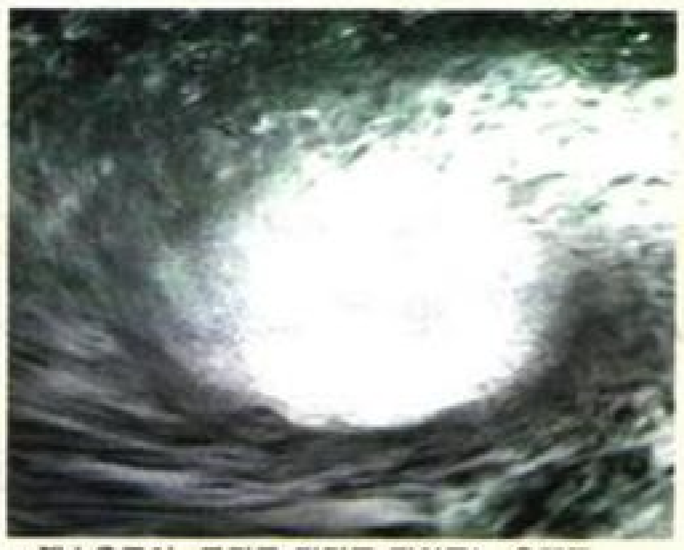
유메루: 분명히 만나고는 싶었어. 그치만 내 소원은 "아버지를 만나고 싶다" 같은, 그런게 아냐.

후유키: 그럼 왜?

유메루: 내 어머니…. 얼마 전에 돌아가셨어. 어머니는 왜인의 아이를, 날 낳은 탓에 부족 내에서 괴로운 꼴을 당했지. 그래서 어머니께서 돌아가셨을 때에도 아무도 슬퍼하지 않았어. … 난 울 수도 없었어. 울고 싶어도 부족사람들의 냉담한 시선 때문에 울지 못했어. 그렇게 신경쓸 일도 아니었는데…. …기쁠 때 웃을 수 없었어. …슬플 때 울 수 없었어. 그게 바로 자신이 살아있다는 것을 부정하는 행동이라는 걸 몰랐었어. 난 바보였으니까. 그래서 하다못해 아버지께서 울어주길 바랬어. …유리에겐 말야, "아버지께서 어머니를 싫어하지 않게 해 주세요"라고…. 근데 아버지와 어머니만 함께 있다니 너무해….

후유키: …유메루, 안돼!

유메루: …안녕. 여러 가지 거짓말해서 미안해.



▲대소용돌이. 그리고 거기로 뛰어드는 유메루

소용돌이가 일어난 후 조금 전의 회상

유메루: …난 울 수도 없었어. 울고 싶어도 부족사람들의 냉담한 시선 때문에 울지 못했어. 그렇게 신경쓸 일도 아니었는데…. …난 바보였으니까….

회상끝

후유키: 나도 똑같아. 바보였어. 왜 말리지 못한 거야. …이, 이것은!

젊은이의 손바닥에는 조그만 연두색의 보석이 있었다. 서로의 마음이 교차했을 때, 마음과 마음이 맞닿았을 때, 그 전설은 되살아난 것이 틀림없었다. 옥유리의 전설이….

'후유키는 만일 유리를 찾으면 무슨 소원 빌거야? …멋진 배? …아냐! 헤어지고 싶지 않아. 내가 이루고 싶은 것은 유메루를 무사히? 그래. 하지만… 유메루가 진정으로 원한 것은 뭐였었지?'

후유키: 유리여! 내 소원을 들어줘! …유메루가 양친과 만나게 해 줘!

(바다로 가라앉는 유메루)



▲잔혹하지만 아름다운 소원. 그리고 그것을 들어주는 발키리

발키리: 그녀를 생각하기 때문에 그녀의 죽음을 원하는가. 소원은 들었다. 이 소녀가 발하라에 갈 수 있을지 어떨지는 모르지만 잠시 함께 지내도록 하지.

바닷가

바다가 조용해진 것은 아니다. 유메루가 돌아오지도 않았다. 그래도… 소년은 언제까지나 바다를 바라보고 있었다. 소원은 이루어졌다. 하지만 그것을 알려주는 것은 아무것도 없었다.

잠시회상

후유키: 난 유린 있다고 생각해.

유메루: 고마워. 나도 믿어볼래.

후유키: 응. 그렇지. 역시 믿지 않으면 시작도 안되지.

그래… 후유키는 지금이야말로 모든 것을 믿어보자고 생각했다. 그녀는 틀림없이 양친과 행복한 시간을 보내고 있을 것이라고.

유품: 파이란에 있는 구슬유리의 조각

에이미(エイミ)



용으로 변신하는 능력을 지닌 여전사. 카셀, 레미아, 세리아, 그레이와 함께 평화로운 한때를 보냈던 시절도 있었지만 지금은 모두와 헤어져 독자적으로 레미아를 죽인 그레이를 쫓고 있다. 겨우 그레이가 있는 장소를 알아내지만 용주옥을 노리는 가놋사에게 잡혀 어이없는 최후를 맞이하고 만다. 전투에서는 창을 사용한다. 성우는 오리카사 아이. 윙 건담의 카토르 라바바 위너, 사쿠라 대전의 아야메, 배리어블 지오의 쿠보타 준 등의 역을 맡았다.

기술 설명

기술 구분	이름	HIT 수
통상기	라운드 킥(ラウンドキック)	2
통상기	소닉 엣지(ソニックエッジ)	1
통상기	스피닝 엣지(スピニングエッジ)	3
반격기	라운드 킥(ラウンドキック)	2
결정기	드래곤 드레드(ドラゴンドレッド)	1

紳士 임당: 드래곤 드레드는 시간을 너무 잡아 먹어. 스피닝 엣지 외에는 기술도 쓸모 없고.
防塵: 짱개는…어차피 나이가 많으니까 안쓰는 거면서.
紳士 임당: 무슨 소리야! 나는 로렌파도 썼다구. …귀는 막구.
防塵: 짱개는… 귀가 아니라 스피커를 끄셨겠지.

동료 이벤트-비르노아



▲…SM

에이미: *모두들 미안해. 나는 살아남지 못할 것 같아…. ……귀찮군…. 아무리 물어봐도 대답할 생각은 눈꼽만치도 없어. ……누구냐, 네놈은.*

발키리: *나는 혼을 선정하는 자.*

에이미: *…하, 이번엔 사신의 등장이냐. 꺼져! 유감이지만, 난 죽지 않아!*

발키리: *방금 전까지 약한 소리하던 사람의 대사라고는 생각되지 않는데. 뭐, 상관없지.*

얼마 후



▲가놋사는 에이미의 능력을 보고 용주옥을 알고 있을 거라 생각한다

병사: *가놋사님의 종속의 주술이 효과가 없을 줄은.*

가놋사: *용의 혈통은 주술에 강한 내성이 있다고 들은 적이 있다. 하지만 이 정도일 줄은 말야.*

에이미: *용주옥따위…. 그딴 건 민간전승에도 있을 수도 없는 허풍이야!*

가놋사: *넌 그걸 확인해 본 일은 있나? 진실의 탐구라고 하는 것도 이해하기 어려운 쾌락의 하나라고는 생각하지 않는가?*

다시 얼마 후



▲그 자식이란?

에이미: *난 죽을 수 없어…. 겨우 그 자식이 있는 곳을 알았는데….*

다시 얼마 후

병사: *음식도 안 먹습니다. 이젠 한계인가요.*

가놋사: *웬만큼 해두고, 실토하는게 어떠냐?*

에이미: *…×8×*

가놋사: *…대신할 녀석은 얼마든지 있다!*

에이미: *일일히 수고스럽지만…사람의 혼이 전력이 된다면, 신이 직접 손을 쓰면 되잖아? 왜 그렇게 하지 않는 거냐?*

발키리: *힘으로 육체를 꺾을 수는 있지만 마음을 뺏는 건 절대 불가능하다. 적어도 우리는 그걸 알고 있지.*

에이미: *과연, 인권을 존중한다는 거군. 약속은 지켜주는 거겠지?*

발키리: *그 용건을 네 동료에게 전하는 일 정도는 쉬운 일이다.*

발키리: *가놋사라고 했나. 신을 모독하는 사악한 사상의 소유자 같군. 기억해 두겠다.*

쥰(洵)

왜국에 살고 있는 유랑 무사. 여동생인 아이와는 쌍둥이 남매이다. 자신의 여동생이 어느 날 눈이 멀자 그 약을 구하기 위해 홀쩍 여행을 떠나 버린다. 도깨비에게 약이 있다는 소문을 듣고 도깨비에게 도전. 도깨비를 이기기는 하지만 결국 누이를 구하지는 못하고 자신은…. 동기는 옳았지만 자신만의 사고에 빠져 동생의 마음을 헤아리지 못한 안타까운 청년이다. 전투에서는 검, 도를 사용한다. 성우를 맡은 오소나카 마사야는 얼마 전에 본지에서 라인업이 나간 트라이건의 밧슈라를 맡기도 했다.

기술 설명

기술 구분	이름	HIT 수
통상기	섬광참(閃光斬)	2
통상기	고영참(孤影斬)	1
통상기	쌍엔참(円斬)	2
반격기	섬광참(閃光斬)	2
결정기	천광인(千光刃)	15

防塵: 쥰인가…. 천광인은 멋지지만 고영참이 너무도 판정이 나쁜 탓에 안썼죠.
紳士 임당: 나는 초반에 그를 너무 귀여워한 나머지 신계로 보내버렸어.
防塵: 왜죠? 나는 2명밖에 없는 도(刀)사용자라 꽤나 아꼈는데…. 쓰진 않았지만.
紳士 임당: 초반에 신계로 올리면 레벨이 인간계보다 많이 오르지 않을까 해서….

동료 이벤트-파이란

신사

신주: *매일 열심이시군요. 그런 몸으로 대체 무엇을….*

아이: *예, 오빠생각…. 오빠는 제 눈을 고칠 약을*



리셀리아(リセリア)

자신의 힘을 두려워 하여 스스로를 봉인한 마녀…라고는 하지만 어차피 동료가 되면 레벨은 1이요, 능력은 다른 마법사 캐릭터와 별다를 것이 없는 웨이크 캐릭터(멜티나와 레자드도 마찬가지지만). 이외에 별 특징은 없다…. 단지 성우인 이노우에 키쿠코가 초특급 성우라는 점을 빼면.

초기 마법

크로스 에어레이드(クロス・エアレイド)
이그니트 자베린(イグニート・ジャベリン)
마이트 레인포스(マイト・レインフォース)
가드 레인포스(ガード・レインフォース)
에복 페저(エヴォーク・フェザー)

紳士 입당: 비싼 성우인 만큼 등장이 짠 캐릭터야.
防塵: 하지만 이노우에씨는 조연도 특기중 하나죠.
紳士 입당: 자면을 보면 이건 완전 엑스트라인데.
防塵: 무슨 말씀! 댕댕 플레이드를 보면 대사가 1분도 안되요.

리셀리아: 당신은…혼의 인도자. 여신 발큐리아시군요?
발키리: 예. 우리의 주신 오딘은 당신의 힘을 요구하고 있습니다. 함께 하시죠.
리셀리아: 저는 제 자신의 제어할 수 없는 힘에 절망하여 목숨을 끊고 혼을 봉인했습니다. 전 제가 세상에 존재해서는 안 된다고 판단했습니다. 그리고 전 긴 시간 동안 절 멈추어 줄 사람을 기다렸어요. 발큐리아님, 당신은 그걸 할 수 있습니까? 제 슬픔과 고통을 없애줄 수 있습니까?



▲아키는 자신의 눈보다 오빠가 무사하길 바랬지만

찾아 여행을….
신주: 그렇습니까.
마을사람1: 도깨비?
마을사람2: 또 도깨비가 나타났대.
무사: 좋다. 내가 퇴치해 주지.

도깨비가 사는 동굴



▲잠시 등장한 엑스트라의 최후

도깨비: 그 양쪽눈은 이젠 필요 없겠지.
무사: 히, 히익!!

신사

신주: 이전에 당신과 닮은 얼굴의 젊은이가 방문한 적이 있었습니다.
아이: 설마 오빠! …저하고 오빠는 쌍둥이예요.
신주: 역시 그렇습니까. 이 부적은 당신에게 주라고 제게 맡긴 것입니다.
아이: 어째서 여기에?
신주: 글쎄요. 허나 당신이 여기 올걸 알고있던 것 같습니다. 쌍둥이란 신기하군요.



도깨비가 사는 동굴

도깨비: 네 마음은 이 마경원에 뭘 비추는가.
발키리: 마음? 내겐 그런 게 없어.
(쥰으로 변하는 도깨비)

과거회상

도깨비: 자신이 죽고 동생이 살아남는 것과, 동생이 죽을 때까지 네가 옆에 있어주는 것. 그 중에 어느 쪽이 동생에게 있어 행복이라 생각하느냐?
쥰: 난 죽지 않아! 동생도 죽게 내버려둘 수 없어!
도깨비: 이 세상에 1이 1000이 되는 것 같은 이야기는 존재하지 않아. 목숨을 얻는 만큼 목숨을 잃는 것이다.
쥰: ….
도깨비: 이 혼옥석과 네 목숨을 교환하겠다.
쥰: 난 죽지 않는다고 분명히 말했다. 애시당초 그런 거래에 응할 마음은 없어.
도깨비: 뭐라고?
쥰: 힘으로라도 뺏겠다고 하는 것이다.
도깨비: ….
(도깨비를 물리친 쥰)
쥰: 괴물주제에 인간과 거래를 하려고?
도깨비: 큭큭큭! 무엇보다 피를 숭배하고 그걸 위해서는 피를 보는 것도 두려워하지 않는다. …가장 인간적인, 그것이야말로 우리들 도깨비의 마음. 너도 똑같은 놈이야!!


▲괴로워하다 도깨비로 변하는 쥰

도깨비: 나는 살아남는다. 육체따위 그릇에 지나지 않아.

쥰: 큭, 도깨비는…?
발키리: 여기에 도깨비따윈 없어. 넌 자신의 마음과 상대하고 있던 것에 지나지 않았다.
쥰: 그 도깨비가 내 마음이라고?
발키리: 진실은 사람은 현혹시킨다. 자신의 마음과 대립하는 것은 마경원과 다를 게 없어. 인간이여. 네 기분은 알겠다. 하지만 비뚤어진 마음으로 대체 뭘 이루겠다는 거냐. 원래 쌍둥이는 혼을 공유하고 있는 것. 서로에게 영향을 주지 않을 수가 없는 존재다. 정말로 멀었던 것은 동생의 눈인가, 아니면 네 마음인가!!
쥰: 내 마음? 내가 동생을?

신사

아이: 아마 오빠가 고쳐준 거예요. 하지만 제 소원은….
신주: 왜 갑자기 그런 생각을?
아이: 모르겠습니다. 하지만, 그런 기분이 들었어요.

배드럭(バドラック)



극히 이기적인 가치관을 지니고 있는 도적. 도적이라고는 하지만 각종 악행을 문제없이 거뜬히 해내는 세상에서 말하는 인간 말종이다. 고고한 한 마리 늑대가 좋다고 자기 입으로는 말하지만 사실 그만한 배짱 따위는 가지고 있지 않다. 죽어서 지옥으로 갈 몸이었지만 단 한번 이루어 냈던 선행으로 인하여 발키리에게 선택되는 인물. 전투에서는 활을 사용. 호시노 미츠아키라는 성우가 역할 연기를 맡음.

기술 설명

기술 구분	이름	HIT 수
통상기	플레어 샷(フレアショット)	1
통상기	피프스 웨이(フィフスウェイ)	5 내외
통상기	루나틱 숏 (ルナディックシュート)	7 내외
반격기	플레어 샷(フレアショット)	1
결정기	스피어 디사이드 (スフィアデサイド)	1

防塵: 기본 기로만 따지면 루시오와 함께 히트 수에서는 1, 2위를 다투는 놈이죠.

紳士 양당: 음, 코믹 함을 따지면 제라드와 함께 1, 2위를 다투는 놈이기도 하지.

防塵: 하기사, 이 게임에는 코믹한 분위기가 잘 연출이 안되니까요(지금 우리 둘빼고).

紳士 양당: 그래? 이 녀석은 얼굴만으로도 가능한데….

동료 이벤트-비르노아

비르노아 거리



▲무언가에 쫓기고 있는 배드럭

배드럭: 이 내가 실수를…. 큰일났구만. 빌어먹을!! 대체 누구야?

?: 흔들리고 있군요, 배드럭씨.

배드럭: !! 거기냐! 쿠…아….

암살자: 당신은 너무 많이 해먹었어.

배드럭: 제, 젠장!

회상-배드럭의 집.



▲꽃에 대한 이야길 해주는 지나 아지매

지나: 이봐!! 언제까지 잘 거야. 일은 어쨌어?

배드럭: 일? 내가 뭘 하는지 모를리 없잖아? 이런 시간에…깨우지마.

지나: 무슨 말이야! 가끔은 태양을 보지 않으면 썩어버려!! 그리고 청소도 해야되니까!!

배드럭: 아아, 알았어, 알았어. 이러고 있으면 전쟁중이라는 긴장감도 안들지.

지나: 무슨 헛소리야. 너 거기 집 화단에 심은 꽃, 본 적 없어?

배드럭: 꽃? 여기 장식쪼가리도 없는 거 말야? 그래, 전부터 궁금했었는데, 대체 언제 이 꽃 피는 거야. 피는 척하는 것도 본적이 없어.

지나: 이건 선인장의 일종이지.

배드럭: 하? 선인장?

지나: 달밤 저녁에 딱 한번, 몇 시간동안만 꽃을 피우는 거야.

배드럭: ….

지나: 멍하니 자고있음 놓쳐버려. 하지만 그대신 꽃이 필 때 소원을 빌면 이루어진대.

배드럭: 과연…. 그래서 이런 쓸데없는 걸 키우고 있나.

지나: 재미있잖아!!

배드럭: 그렇게 돈을 갖고 싶은 거냐?

지나: 바보구만! 모두 전쟁이 빨리 끝나길 비는 거지.

'사람 좋은 놈들이군'

배드럭: 뭐, 난 다시 자야지.

지나: …정말.

회상-도적길드

배드럭: 빨리 돈버는 일은 없냐?

중개인 여성: 여기가 어딘지 알지?

배드럭: 아- 알았어, 알았어. 중개료를 내라는 거지? 여기는 천하의 비르노아 도적 길드다. 누구도 거역하지 않아.

중개인 여성: 그럼 이야기가 빠르군. 내일 또 와봐.

배드럭: 음. 그럼 다시 오겠어.

회상-도적 길드 앞.



▲멋있게 폼을 잡아보았지만…

배드럭: 케! 송사리들이 몰려오는군. 네놈들에게 낼 돈 같은 건 없어! 남자의 로망이란 한 마리 늑대처럼 혼자서 하는 거지!

회상-거리

'이런 거 재미없어… 재미없다구!!'

집 앞



▲만신창이가 된 배드럭

배드럭: …포기했, 나…? 이렇게 될 줄 알았으면 빨리 나갔으면 좋았을 걸…. 죽기 싫어, 죽기 싫어…. 아파…. 누가 좀 살려줘…. 어두워…큭! 생각해보면 지금까지 좋았던 때는 한번도 없었어….

'죽기 싫어, 아파…. 살려줘…. 누구냐? 날 부르는 건 …뭐지?'

배드럭: 난 살아있는 건가? 내가… 죽었어? 당신 설마, 설마 그거야? 정말이야, 아!! 그지? 날 그거지? 발할라에 데려가는 거지? 야호!

발키리: …아냐.

배드럭: 하? 너 발키리잖아. 죽으면 신계에 간다는 거 진짜잖아?

발키리: 확실히…. 하지만…착각하지마. 네가 지금까지 어떤 일을 했나 생각해보도록 해. 아무나 선택할 정도로 내 선정은 무르지 않아.

배드럭: 그, 그, 그러면 나, 나, 난 어떻게 되는 거야? 어떻게 해줄 거야? 이봐!!

발키리: 네놈을 초대한 것은 주신 오딘이 아냐. 명계의 여왕 헬의 고통 속에서 영원히 뱅뱅 도는 게 좋을 것이야!!



▲필사적이다

배드럭: *기, 기, 기, 기다려!! 잠깐 기다려!! 나도 지옥행을 거부할 권리 정도는 있어야 되잖아! 죽기 싫어, 아니, 나는 죽은 거지, 잘 모르겠어!! 어쨌든 기억해볼게, 나도 나쁜 일만 해 온건 아니니까…, 아마도.*

발키리: *이야기해봐…. 나도 사신은 아냐, 뭔가 하나라도 구원받을 만한 일은 했나?*

배드럭: *마, 말이 통하잖아, 글쎄…, 할배…아니 노인을.*

발키리: *노인을?*

배드럭: *속여서 죽였다.*

발키리: *그건 지옥에 가기 위한 권리겠지.*

배드럭: *틀려, 틀려!! 이게 아냐!! 으음, 그럼…, 유괴 도우미! …나라의 스파이! …장물의 뒷거래, …여자를 인신매매하기도 했다!*

발키리: *…질리는 놈이구나.*

배드럭: *아니, 그….*

발키리: *인간이여, 슬슬 헤어질 시간이다….*

배드럭: *잠! 잠깐 기다려!*

발키리: *…시간을 낭비하지 마라.*



▲지나의 말이 떠오른다. 그리고 꽃이 핀다.

배드럭: *하아…, 있어, 있었어, 어이!!*

회상

'그건 아마 3, 4년 전이었나. 확실히 기억나진 않지만 아마 그랬을 거야. 난 그때 비르노아에서 일을 했어. 아냐, 지레짐작하지마. 일이라고 그렇게 심한 것도 아냐. 그거야, 호위. 그래, 호위를 했어. 누구냐고? 아아, 그건 노, 노예상인이었어. 그러니까 눈썹 좁히지 말라니까!! 그러니까 어쨌든 들어봐. 뭐 기억해내는 것도 창피한 말이지만 말야…. 그거야. 거덜난 마을은 얼마든지 있는 건데 말야, 식료를 줄이기 위해 자기 딸을 파는 것도 다반사야. 비르노아의 특히 북부는. 그런데 상인의 호위를 맡았을 때 7살 정도 되는 애가 있었어. 어디에도 있는 애였는데, 에…이름은 잊었네. 어쨌든 뭔가 상황을 잘 모르는 것 같아서, 왜인지 나한테 들러 붙는 거야. …창피하구만. 대충 이야기는 알았지? 이제 됐지? 됐으니까 말해보라고? 대체 이 노예상인이란 놈이 굉장히 짜증나는 멍청이라서, 말하는 거반도 못 알아먹어. 덤으로 처음이야기와는 달리 굉장히 위험한 지름길로 간다고 해서 말야. 말하자면, 난 그 일을 팽개친 거야. 물론 돈은 못 받아. 하지만 그 대신 그 애를 슬쩍 빼냈지. 출발 직전에. 그 애는 변함없이 상황을 잘 모르는 것 같아서, 오빠는? 이라고 묻는 거야. 팔자도 좋지. 뭐, 난 그 노예상인을 곤란하게 할 셈으로 애를 빼낸 건데, 귀찮아져서 말이지. 교회에 몰래놓고 왔지. 내 집이다라고 하니까 믿더라구. 그 애, 멋진 십자가가 서 있는데 말이야. 얼래? 기다려봐. 혹시 그 아이가 불쌍해 보여서 고아원까지 데려갔다고 한 쪽이 감동적인가…? 바본가? 난.'

회상끝

배드럭: *아, 안되나?*

'어둠을 걸어온 남자가 만난 한 떨기 꽃, 인가….'

발키리: *나이 먹을 만큼 먹은 남자가 눈물을 보이면 어떡하나, 뭐냐, 안 가는 건가?*

배드럭: *에? 가, 가야지! 가고 말고!*

유품: *카미르 마을의 손수만든 머리띠*

멜티나(メルティーナ)

레자드 바레스와 쌍벽을 이룰 정도의 재능을 지닌 천재 마도사. 지식의 습득에 밖에 흥미를 보이지 않으며 감상적인 기질이 다분하다. 현실에 대해 비뚤어진 시각을 지니고 있으며 언제나 꿈을 좇는 소녀다운 모습도 보이지만 프라이드가 높고 자기 중심적인 면 또한 강하다. 태도는 언제나 도도하며 이성에 대한 흥미 따위는 전·혀 없는 여성. 마도사이니 만큼 마법을 사용한다. 목소리를 맡은 야마자키 마리아는 미츠메데 나이트의 노엘을 필두로 주로 게임 관련 여성 캐릭터의 목소리를 연기.

초기마법

다크 세이버(ダーク・セイヴァー)
크로스 에어레이드(クロス・エアレイド)
이그니트 자베린(イグニート・ジャベリン)
오디너리 세이프(オーディナリィ・シェイプ)
리듀스 가드(レデュース・ガード)

紳士 임당: 멜티나의 스토리는 너무나 가벼워. 그래도 표정이 귀여우니 용서한다.

防塵: 가볍다라… 지식에의 끝없는 추구를 바라는 여성의 이야기가 가볍다라….

紳士 임당: 죽음 앞의 지식은 소용없는 거야.

防塵: 그것 조차도 뛰어 넘는 앎을 추구한 걸지도 모릅니다. 그녀는.



동료 이벤트-프란스부르크

마법학교

학원생: *멜티나님, 이런 늦은 시간까지 대체 뭘 하고 계셨습니까?!*

멜티나: *별로, 빗나간 사랑을 하고 파멸적인 기분에 젖어있었어.*

학원생: *예?*

멜티나: *농담이야, 그런데 무슨 일이지?*

학원생: *아…, 흠, 로렌타님이 돌아가셨습니다….*

멜티나: *아, 그래.*

'그 자식이? 뭐, 죽이고 싶은 기분도 모르는 것은 아니지만….'

멜티나의 방-연구실(?)



▲멜티나는 로렌타의 죽음을 기뻐하고 있다


▲후에 멜티나의 죽음을 초래하는 유체 이탈 장치

멜티나: 정말 죽으니까 상쾌해…!! 저엉말 THANK YOU!! 레자아드♪ 그러고 보니 오늘은 춥네~.

레자드의 탑-통로



▲레자드의 탑에 흥미를 갖는 멜티나

멜티나: 탑 전체에서 마력이…. 벽면에 특별한 문자가 새겨져 있네. 그치만 이건…룬 문자? 거짓말…잃어버린 4번째와 14번째, 그리고 22번째 문자까지 있어!! 어떻게 된 거지? 하지만 해석되어 있네. 이런 거대한 탑의 존재차원을 움직여서 숨기다니, 그 자식 대체 어느 정도의 힘을 가지고 있는 거지.

레자드의 탑-서재

멜티나: 이런 어두운 곳에…. 어차피 음침한 짓을 하고 있겠지만, 아직 시간은 있지? …이건 레자드의!! 그런데 변함없이 더러운 글씨체야. 오리지널리티 넘치는 마법언어인가?

레자드의 탑-호문크루스(인조 생명체) 보관소.

멜티나: 인조생명체? 틀림없어!! 이건 호문크루스!! 그치만 그 자식, 소녀취향이었나? 이런 거나 만들고, 그러고 보니 세세한 부분까지 잘 만들었네, 정말!! 변태같으니라구!! 이런 걸 여자인 내게 보이고…! 이런걸 보려고 일일이 유체이탈해서 여기까지 온 게 아니야!! 하지만… 그래!

'뭐, 해부실험용 재료로는 쓸만하겠네.'

멜티나의 방-침실(?)

멜티나: 레자드, 너 언제부터 훔쳐보는 취미가 있었지?

레자드: 죄송해요. 그럴 작정은 아니었습니다만.

멜티나: 오랜만이네. 한잔 어때? 그런 힘, 어떻게 손에 넣었어?



▲폼 봐라…

레자드: 우선은 주술에 대한 질문, …입니까. 변하지 않았군요.

멜티나: 레자드…. 네가 했지?

레자드: 뭘 말입니까? ……알겠습니다. 대답하죠.

멜티나: 변하지 않았다고 아까 그랬지? 놀림 받는 거 질색이야!

레자드: 현자의 돌입니다. 그걸 손에 넣었어요.

멜티나: 정말?

레자드: 그렇지만 이것은 예를 들자면, 이런 물건이죠. "100억 페이지 두께의 사전"같은…. 입수하자마자 모든 지식이 자신의 것이 되는 편리한 물건이 아니에요.

멜티나: ….

레자드: 그런데… 부탁이 있습니다만.

멜티나: 나한테?

레자드: 멜, 당신의 내 호문크루스를 가지고 갔죠? 그걸 돌려주셨으면 하는데요. 아, 물론 거저라고는 말하지 않습니다. 필요하다면 뭔가 교환 조건을 걸어도 상관없어요.

멜티나: 몰랐어. 당신이 그런 편애취미가 있을 줄은.

레자드: 뭐라해도 좋습니다. 내게 있어서 필요한 것이니까요.

멜티나: 뭐 좋아. ……미리 말해둘게. 내가 원하는 건 비프레스트에 관한 정보야.

멜티나의 방-연구실(?)



▲멜티나는 지식의 습득이 최대의 관심사

레자드: 무지개 다리 비프레스트 말이군요?

멜티나: 그래. 인간계와 신계를 잇는 유일한 접점. 난 옛날에 오딘이 마력을 얻은 장소라 전해지는 유그드라실의 정상에 가보고 싶어.

레자드: 당신의 욕망을 채울 수 있는 것은 지식을 얻는 것 뿐… 입니까. 역시 멜 답군요.

멜티나: 너하고 별로 다를 거 없어. 그렇게 생각하면 로리콘이 아닌 것만으로도 내가 좀 낫잖아? ……현실따위 재미없어. 꿈을 계속 꿀 수 있다면 난 계속 자는 쪽을 고르겠어.

(호문크루스 앞에서)



▲감상적인 여자



▲박정한 남자

멜티나: 이 호문크루스는 단지 잠들어 있을 뿐. 이 아이는 어떤 꿈을 꾸고 있을까.

레자드: 글쎄요….

멜티나: 이 아이, 귀여워. 크면 꼭 굉장한 미인이 될 거야.

레자드: …. 무지개 다리는 유그드라실 숲에 있다는 소문입니다.

멜티나: 그 엘프가 사는?

레자드: 그렇습니다.

멜티나: 그럼 안되잖아!!

레자드: 예, 보통은.

멜티나: 기분 잡치네. 대체 저 엘프란 거 뭐야? 숲에서 한 걸음도 나오려고 하지도 않아. 타인과 관련되는 것도 싫어해. 없어지면 좋을 텐데, 바보들!!

레자드: 없어지면 곤란합니다.

멜티나: 헤에? 어째서?

레자드: 엘프가 대체 뭘 하고 있는 지는 알고 있지요?

멜티나: 대수(大樹) 유그드라실을 지키고 있지. 세계를 지탱하는 대수가 죽으면 세계도 멸망할 테니까….

레자드: 그래, 보통인간들은 그걸 모르죠.

멜티나: 신학 복습정도는 기본이지.

레자드: 아, 좀 들어보세요. 전 호문크루스를 만들

기 위한 연구과정에서 재밌는 걸 알았습니다.
멜티나: 재밌는 일?
레자드: 엘프는 신이 인간계에 머물기 위해 필요로 하는 육체, 즉 신의 그릇인 겁니다.
멜티나: …그래서?
레자드: 즉 엘프는 신이라는 겁니다. 그리고 엘프와 인간 사이에는 자손이 태어나는 것도 실증되어 있다는….
멜티나: 거짓말.
레자드: 정말입니다. 실은 오딘이 하프엘프입니다.
멜티나: 그런 증거가 어디에?
레자드: 그럼, 오딘이 신들의 왕이 된 때의 이야기는 알고 있지요?
멜티나: 인류 창세신화 말야?
레자드: 뭐, 그렇습니다. 전쟁 끝에 오딘은 왕이 되었다. 하지만 세계는 멸망해서 아무 것도 남지 않았다. 그래서 그는 제 2의 인류를 세계에 창조했다. 이리하여 그는 만물의 아버지가 되었다.
멜티나: 잠오는 이야기야.
레자드: …오딘은 원래 힘이 약한 신이었다. 그런 그가 어째서 신의 왕이 되었는가. 멜은 의문이 가지 않습니까?
멜티나: 뭐, 말하고 보니 조금은.



▲오딘과 자신의 목적에 대해서 설명하는 레자드

레자드: 인간은 불완전한 존재입니다. 거꾸로 신은 그 존재자체가 완전체, 즉 신은 성장을 할 수가 없습니다. 그렇지만….
멜티나: 오딘은 달랐다. 하프엘프니까.
레자드: 그렇습니다. 인간의 혼혈족인데다가 그는 인간과 마찬가지로 성장한다는 힘을 지니고 있었습니다. 그래서 최종적으로 모든 존재를 능가해서 왕의 자리를 얻을 수 있었던 것입니다. 이제부터가 중요합니다만…. 신은 엘프라는 그릇을 이용해서 자신의 존재를 인간계에 남기려고 했습니다. 대수를 지키기 위해서.
멜티나: 했던 말, 다시 안해도 되는데.
레자드: …즉, 그것은 신과 인간의 혼을 능가하는 존재라는 것을 증명하고 동시에 인간의 혼이 역으로 엘프라고 하는 그릇에 들어가는 것이 가능하다라는 것이 됩니다.
멜티나: 다른 사람에게 옮겨 탄다는 거야?
레자드: 호문크루스가 뭘로 이루어져 있는지 알고 있습니까?
멜티나: 엘프와 인간이 반반씩.
레자드: 그렇습니다. 호문크루스와 하프엘프는 본질적으로 같죠. 만약 자신의 혼이 호문크루스의 육체에 살 수 있다면…. 저는 신이 될지도 모른다. 는 이게 전부입니다. 무리해서 호문크루스를 가지고 돌아가자고는 생각치 않습니다. 보관할 장소도 없고, 나중에 다시 오도록 하죠.

프란스부르크-거리

멜티나: 원래의 육체로 갈 수 없다면 일시적으로라도 영체에 이탈하면 되는 거야. 공간을 초월하는 것이 이 상태의 이점이지.
레자드: 멜, 들립니까? 내 바램은 신이 되는 것 이외에 또 하나 있습니다. 신을 호문크루스에 가두어 그 강대한 힘을 봉인하는 주술이 완성되면 신과 싸우는 것도 가능해진다. 사랑하는 여신을 자신의 것으로 할 수 있다. 꿈만 같죠?
멜티나: 레자드?!

멜티나의 방-연구실?)


▲장치를 열리는 레자드

레자드: 멜, 당신은 자고 있으면 돼요. 나와는 다른 장소에서 꿈을 꾸고 있으면 되는 거예요! 허든 실이든 관계없이, 그걸로 만족하죠? 당신의 존재는 내게 있어서 조금은 위험해요.

발키리: 나와 같이 갈 생각은 없니?
멜티나: 아하하하하! 내가? 당신과?
발키리: 그래, 우리에게 협력하면 비프레스트도 유그드라실의 연구도 가능하게 되겠지.
멜티나: 흥, 좋아. 난 당신에 붙겠어. 어차피 그것밖에 길이 없잖아?
발키리: 잘 아는군.
멜티나: 미끼로 꼬시려는, 그런 쓸데없는 짓은 안해도 돼. 뭐, 그 녀석 앞에 유령으로 나타나는 것도 여흥이지.

유품: 프란스부르크의 인피니티 로드

로렌태(ロレンタ)

프란스부르크 마법학원의 학원장이지만 자신들의 제자인 레자드 바레스와 멜티나의 실력은 오히려 자신보다도 뛰어나다. 그 때문에 뛰어난 인덕과 기품을 지니고 있음에도 학원생들에게 제대로 존경을 받지 못하고 있다. 더욱이 멜티나에게는 눈의 가시 취급을 받고 있으며 레자드는 옛날 학원에서 쫓아내버린 과거가 있다. 남편을 진심으로 사랑하는 양처. 당연히 전투는 마법으로.

초기마법

- 파이어 랜스(ファイア・ランス)
- 크로스 에어레이드(クロス・エアレイド)
- 리듀스 가드(レデュース・ガード)
- 큐어 프라무스(キュア・プラムス)
- 에복 페저(エヴォーク・フェザー)

防塵: 레자드의 희생양…, 죄도 없는 영민이란 이런 사람을 일컫는 것이 아닌지….
紳士 임당: 목소리는 더러운 아줌마긴 하지만 확실히 솔깃한 스토리였어.
防塵: 하지만 에복 페저가 기본으로 있다는 걸 빼면 쓸일은 없어요.
紳士 임당: 에복 페저가 아니라 에복 페저 할아버지가 있더라도 그녀를 쓰는 사람은….

동료 이벤트-프란스부르크

엘프가 사는 숲

베리온: 레자드님, 괜찮겠습니까? 추격대의 수가 너무 많습니다.
레자드: 허둥대지 마라, 베리온. 넌 이대로 먼저 가라. 절대로 여자를 뺏기지 마.
베리온: 옙!!
레자드: 나는 유구의 시간 속에 몸을 맡긴 자. 그대는 내 이름을 알아두는 것이 좋을 것이다. 모르


▲몬스터를 소환해낸다(주문 참 길다)



는 자는 자신이 멍청한 자라는 것을 알지어다! 그리고 새겨라!! 내 이름은 레자드 바레스!! 그 이름은 명왕의 낙인으로 변하여 그대에게 재가를 내릴 것이다. 혼의 구원을 사사할 것을 원한다면 지금 너로서 나타나라!
레자드: 나무인형이 인간을 습격하다니 이 무슨 일인가. 미천 경극은 끝이다.
엘프: 기다려!

레자드의 탑-지하
베리온: 레자드님의 명이다. 내가 네 감시를 한다. ……?
엘프: (사슬을 풀어. 그래. 그거야).
베리온: 가악!!
엘프: (큭… 이럴 리가…).
레자드: 시간이 맞았군. 겨우 눈치챘나. 그래, 이 남자는 호문크루스(인조생명체)야.
엘프: 호문크루스….
레자드: 정말 재미있는 장난을 해주는군…. 참(매혹의 주문)인가. 하지만 호문크루스는 인간과는 정신구조가 근본부터 틀리니까 폭주할 수도 있지. 후후, 안됐구나. 그건 그렇고, 큭큭큭 문란하게 습격당하길 바랬나?
엘프: 무, 무슨….
레자드: 건방지게 인간의 말을 하다니. 뭐, 상관없지. 허나 그렇다고 해도 인간이 엘프여자를 상대로 한다는 건 나무인형을 상대로 정교하는 것과 똑같으니까. 그런가. 이 경우는 녀석(베리온)은 호문크루스니까 나무인형은 나무인형끼리 딱 좋았나. 아하하하!
엘프: 지옥에나 떨어져 버려.
레자드: 흥. 나무인형이라고 불리는 것이 불만인가? 그럼 이렇게 불러주지. 신의 그릇이라고 말야.
엘프: !!!
레자드: 놀란 것 같군. 그럼 들어봐라. 난 현자의 돌을 손에 넣은 거야. 그 정도는 알고 있는게 당연하겠지?
엘프: 현자의 돌….
레자드: 하지만 돌에 담겨진 지식을 푸는 건 간단한 일이 아냐. 일순간에 세상의 모든 것을 알 수 있는 편리한 물건이 아냐, 그건.
엘프: 어째서 너 같은 악마가!!
레자드: 나무 인형이…. 인간인 척하고 나불거리는 건 그만 둬!
엘프: 큭….
레자드: 돌은 내게 비난을 담아서 처음 이렇게 가르쳐 주었다. 모든 것을 모든 것이라고 표시하는 것은 거짓 이외에는 있을 수 없다, 라고. 하지만 그래도 돌을 구한 건 허탕이 아니었어. 너는 이제부터 그릇이 되는 거다. 내 마음을 채우기 위해! ……엘프를 촉매로 하면 반드시 이상의 그릇을 만들 수 있어….



▲그의 대사는 18금에 해당한다

마법학교
학생: 학장님, 생신 축하드립니다.
로렌타: 고마워. 이렇게 축하해줘서 굉장히 기쁘구나. 그런데 아까부터 멜티나의 모습이 보이지 않는데….
학생: 흐음….

프렌스부르크 길가
로렌타: 그 이. 아직 안자고 있을까?

집앞
로렌타: 겨우 다 왔네. 벌써 자려나? (고양이를 보고)어디서 헤매다 왔니?
고양이: 오늘은 친애하는 스승님의 생신이었군요. 한번 직접 만나고 싶다고 생각했습니다. 안내는 고양이에게 맡겼기 때문에 혼자서 오시기를 바랍니다. 남편과 둘이서 기다리고 있겠습니다. -레자드 바레스-
로렌타: 레자드…. 그 애가?!

레자드의 탑-옥상
레자드: 오랫만이군요. 스승님.
로렌타: 너는 내가 직접 가르친 제자 중에서 가장 머리가 좋은 아이였어. 그런데 어째서 이렇게 변해버린 거지?! 남편을 납치해서 얻고 싶은 건 뭐지? 나에게의 복수?! 그렇다면 남편은 관계없어! 남편을 놓아줘!
레자드: 복수? 당신이 저를 학원에서 추방한 걸 그렇게 원망하고 있다고 생각하십니까?
로렌타: 아니냐? 그럼 왜!
레자드: 젊은 연인들도 생각했습니다만, 그걸로는 쌓아온 것이 부족해요. 그리고 노부부들은 어차피 미래가 없죠. 하지만 당신들은 정말 오랫동안 사랑하며 살아왔지요? 그리고 이제부터도.
로렌타: 뭘, 무슨 말을 하는 거야?
레자드: …나도 사랑하고 싶어. 그러니까… 죽어!!
로렌타: 레자-드! 다시 생각해봐!!



▲로렌타 부부의 비극

(레자드가 사라지고)
로렌타: 저것은 이송방진…!! 그렇게까지 힘을 가지고 있으면서 어째서 길을 잘못든 거야? 레자드, 레자드, 레자드!!
로렌타: 괜찮아요?
남편: …로렌타….
로렌타: 그래요. 나예요. 이제 괜찮아요.
남편: 로렌타, 내 몸이 이상해. 저 남자가 약을 먹인 후부터…. 몸이 마치 내 것이 아닌 것 같은…. 가악!! 나, 난 대체 어떻게 되는 거지? 난….
로렌타: 미안해요…. 이제 나는 어떻게 해볼 수도 없어요. 학원에서 최고라고는 해도, 당신을 도울 순 없어요…. 미안해요….
남편: 로, 로렌타. 날 죽여줘. 이대로라면 난…!!
로렌타: 제가 당신을 어떻게 죽이겠어요? 어떻게 변한다 해도 당신은 내가 가장 좋아하는 사람인데….

레자드의 탑-레자드의 연구실
레자드: 들리지? 구울의 파동이. 들리지? 맛이 가버린 여자의 통곡이. 신에 대해 이 이상의 모독은 없겠지. 빨리 와 줘…. 사랑스럽고 또 사랑스러워서, 미칠 것만 같아…. …발큐리아여!!!

레자드의 탑-옥상
로렌타: 어째서, 어째서 이렇게…. 큭… 눈을 떠요…. 사랑해요. 여·보….

그레이(グレイ)



레미아라는 여성과 서로 사랑하는 사이였지만 어떤 사고로 레미아가 환혼의 법(베리나스가 아사카를 살리기 위해 썼던 자신의 목숨을 바치는 것)으로 죽고 그 죽음의 처리를 그레이가 하게 되어(즉 그레이가 레미아를 죽였다는 이야기) 에이미, 카셀들의 추격을 받는다. 하지만 그 역시 레미아를 살리기 위해 환혼의 법을 사용하였고 결과는 실패. 레미아는 죽은 채로, 그레이 자신은 육체를 잃고 만다. 검과 양수검을 모두 사용한다.

기술 설명

기술 구분	이름	HIT 수
통상기	레이저 엣지(レイザーエッジ)	1
통상기	모탈 레이저(モータルレイザー)	1
통상기	플러스틱캐논 (プラスティックキャノン)	3
반격기	레이저 엣지(レイザーエッジ)	1
결정기	아이시클 디자스터 (アイシクルディザスター)	8

防塵: 스토리가 표면상으로 드러나지 않는 것이 아쉽군요. 가장 구성진 스토리인데 말이죠.
紳士 임당: 동료들은 그를 그렇게 중오할 필요까지는 없었을텐데…. 레미아가 미인이었나?
防塵: 그녀의 대사가 심금을 울리죠. '난 좋은 아내가 될수 있을까?'라는…. 오호 통재라.
紳士 임당: 그레이처럼 마음을 억지로 감추는 녀석 땜에 비극이 일어나는거야.

동료 이벤트 - 아크다인의 유적


▲동료들과의 한가롭던 때를…

유적에서 회상하는 세리아
카셀: 넌 바람에 날려다니는 잡초냐!
세리아: 그거 아류제 표절.
에이미: 뭐, 예를 들자면 난 버드나무일까?
카셀: 못들은 것으로 하지.

회상끝
세리아: 나 혼자서 그레이를 이길 수 있을까….

다시회상.
'…이젠 돌아갈 수 없네'
'여기까지 와서 돌아가고 싶은 거야?'
'그런 게 아냐. 알면서'
'난 그런 희망은 먼 옛날에 버렸어!'

다시회상끝



▲지금은 고인이 된 사람들

세리아: 카셀, 발토스, 랄프, 에이미….

유적 문에서
세리아: 왜 이렇게 됐을까. 그녀, 무슨 짓을 한 거지? 동료라고 생각했는데, 여행이 끝나면 모두 행복해질 거라고 생각했는데!

유적 내



▲드디어 등장한 그레이

세리아: 그레이! 이제야 찾았어….
그레이: 세리아….
세리아: 난 널 용서 못해. 모든 걸 부셔버린 장본인인 널! 카셀도, 에이미도, 모두 죽었어…. 그 날부터 모든게 미쳐버렸어. 레미아가 죽은 그 날부터! 뭔가 말 좀 하지? 뭔가… 핑계라도 대봐….



▲세리아는 그레이를 벨 수 없었다


▲그러나 그레이는 이미…

"난 레미아를 죽이지 않았어"라고 말해! …어차피 난 너를 죽일 수 없어. …그렇게 하면 난 혼자 남겨지니까….
그레이: …미안하다….
(무너지는 그레이의 갑옷)
세리아: 그레이? 거짓말…. 거짓말이지? 이런 거…. 싫어어어어어어!!!



▲배드력과는 달리 떳떳한 태도의 그레이

발키리: 육체를 잃고 환혼의 법으로 갈곳을 잃은 자여.
그레이: 내게는 당신에게 선택될 자격은 없을 텐데.
발키리: 인간이여. 네가 하고자 했던 일은 혼을 모독하는 행위다. 환혼의 법으로 희생된 자를 다시 환혼의 법으로 되살리려고 하는 일이 가능할 것 같은가.
그레이: 난, 결국 아무 것도 못했어. 아무 가치도 없는 남자다. 내가 심판 받아야 할 자리는 것은 알고 있어.
발키리: 그렇다면 넌 신들의 검이 되어라. 거기에 길이 있겠지.

시호(詩帆)



파이란의 가희, 즉 노래를 부르는 여성. 그녀는 태어날 때부터 주가(呪歌)를 부르는 가희로써 키워졌지만 태어날 때부터 눈이 보이지 않는 몸으로서 태어났다. 덕분에 나라에서 시키는 대로 조정당하면서 병사들의 부모로부터는 악마 내지는 인형이라며 악평을 받고 있는 세상에서 가장 불쌍한 처지에 놓인 사람 중 하나. 스오우가 목숨을 살려주지만 적장에 의하여 다시 목숨을 잃는다. 전투에서는 마법을 사용. 시라토리 유리가 성우. 레이어스의 모코나를 비롯, 수많은 조연 캐릭터에 밥먹듯 출연하는 성우이다.

초기 마법

- 마이트 레인포스(マイト・レインフォース)
- 가드 레인포스(ガード・レインフォース)
- 에복 페저(エヴォーク・フェザー)
- 큐어 프라무스(キュア・プラムス)
- 오디너리 셰이프(オーディナリィ・シェイプ)

防塵: 만만치 않은 불쌍함을 자랑하는 캐릭터…. 그래도 개인적으론 가장 맘에 듭니다만.

紳士 임당: 그녀는 자신 때문에 가중된 피들의 색깔조차 알 수 없었던 게지?

防塵: 자신이 하고 있던 일이 어떤 일인가를 알아 버렸기에 죽음을 택했지만 스오우는 그렇지 않았죠.

紳士 임당: 그럼, 시호와 스오우의 어펜드 디스크가 나오면 살거야?…앗, 미안.

동료 이벤트-파이란

파이란 거리



▲청년 병사들의 죽음을 시호에게 덮어씌우는 아지매

시호: 면목없습니다. 제 힘이 부족해서.

아줌마: *힘이 부족해? …당신 노랫소리에 미쳐서 몇 명이 죽었지? 네년 때문에 그런 거야! 그것도 몰라. 이 인형 년!!*

'용맹한 죽음을 맞는 것이 전사에 있어서 최고의 명예입니다. 시호님은 그 인도자. 죽음을 앞에 두고 두려워하지 않는 힘을 병사들에게 나누어주고 이끄는 것이 나라의 번영을 가져오는 것입니다. 저런 여자의 말 따위 잊으십시오.'

전장-파이란 진영



▲이것이 주술의 노래

시호: 들어라! 높이 울리는 신원의 선율!

전장-백귀중 진영

무사1: 파이란의 병사의 강력함은 소문 이상이군.

무사2: 저 노랫소리가 병사를 죽음을 모르는 광전사로 바꾸는 거다. 이쪽의 전력은 턱없이 약해지고 있어.

무사1: 노래가 멈췄다!?

병사: 갑자기 적군이 동요하고 있습니다.

전장-파이란 진영



▲이지만 노래를 멈춘 대가로 얻어맞고

병사: 누가 노래를 멈추라고 했어! 불러! 부르라는 소리 안들려, 이 년이!

(전투에서 패하고)

스오우: 이해할 수 없군. 왜 주가를 멈췄나.



▲나라가 전쟁에서 패하고 만다

시호: …빨강이란 어떤 색입니까?

스오우: 눈이 안 보이나.

시호: 저는 태어날 때부터 가희(歌姬: 노래부르는 여자다…)가 되는 것이 운명지어져 있었습니다. 하지만 신은 제게 빛을 내려주진 않았습니다. 지금 주어진 것에 지쳐 다른 것을 바라는, 저는 비열한 여자일까요?

스오우: 노래를 버리고 뭘 바라는지.



▲편안한 얼굴로 죽음을 원하는 시호

시호: 죽음입니다.

스오우: ….

전장-백귀중 진영

스오우: …적의 가희를 포섭했습니다.

상관: 아름다운 여자구나. 하지만….



▲시호를 베는 상관

시호: 스오우…님….

스오우: 어째서! 그녀는 동료에게도 버림받아서 이미 전의 따위…!!

상관: 스오우, 여자의 향기에 매혹되었나? 이 여자는 수많은 동포를 죽음에 이르게 한 원흉이다!

스오우: 하지만…!



제일(ジェイル)



▲이렇게 여자 말투를 쓰면 그냥 들키게 된다

어떠한 이유로 마그너스를 증오하며 그 암살을 위하여 기사단에 들어오기를 희망했으나 기사단은 여성금지. 때문에 남성으로 위장하여 기사단에 들어간다. 단장인 판에게 들키지만 판은 사실을 묵인해주고 둘은 점차 가까워져 가지만 그 관계는 파국으로 치닫고 만다. 여성으로서는 엄청난 검 솜씨를 지니고 있다. 존재감 없기로는 파티 내에서 내노라 할 수준. 본명은 레티시아. 전투에서는 검을 사용한다. 성우는 타카노 우라라.

기술 설명

기술 구분	이름	HIT 수
통상기	그림 차지(グリームチャージ)	1
통상기	라운드 댄스(ラウンドダンス)	1
통상기	하인드 엣지(ハウンドエッジ)	1
반격기	그림 차지(グリームチャージ)	1
결정기	이터널 레이드(エターナルレイド)	7

紳士임당: 그녀는 킹과 살롯의 짬뽕 캐릭터가 틀림없어.
防塵:…(우째 사고회로가 저럴까?).
紳士임당: 사랑에 눈먼 남자와 자신의 행동에 대해 고뇌하는 여자인가?
防塵:…(왜? 또 어멘드 디스크 사시지?).

동료 이벤트 - 크렐몬페란 성



▲여성임이 발각된 제일(왜 발각됐을까?)

제일: 부탁입니다! 이 일은 부디 비밀로!

판: 굉장히 선이 얇은 젊은이라고 생각했더니…. 검술실력 때문에 여성이리라고는 생각도 못했어.

제일: 부디 비밀로….

판: …그렇다면 적어도 기사단에 들어오고 싶던 이유와, 진짜 이름 정도는 가르쳐 주면 하는데.

제일: 예….

얼마 후 성

판: 정말, 검술 실력이 부쩍부쩍 늘어가는 것 같아.

제일: 감사합니다.

판: 여기저기 굴러다니는 어설픈 남자들보다 상당히….

제일: 그건 말하지 않기로 약속했잖아요!

판: 아, 미안미안.

제일: 정말! …후훗.

판: …왜 그러나?

제일: 전 부하에요? 더 당당한 태도를 취하세요.

판: 아아, 미안미안.

제일: 봐, 또! 우후후.

판: 아, 그런가, 하하하하.

또 얼마 후 성

제일: 난 마그나스는 절대로 용서못해요.

판: 하지만 뭔가 명분이 필요해. 최근 녀석들의 주변을 조사하고 있지만….

제일: 가까이 있으면서도 손을 쓸 수 없다니….

판: 아직은 참는 거다.

엥간히 얼마 후 성



▲자기 혐오에 빠지는 제일

제일: 난 당신을 이용만 하고있는 건지도 몰라요.

판: ….

제일: 당신이 기사단장이라는 입장이 아니었다면 난 당신에게 눈길도 주지 않았을지도…. 난 교활한 여자에요.

판: 그래도 좋아. 그러니까 함께 있어줘.

지겹도록 얼마 후 성

판: 출전식 전에 마그나스가 병사들에게 축복의 의식을 한대. 찬스는 그때 뿐이야.

제일: …마그나스가 이형의 신을 신봉하고 있다는 건 사실이었군요?!

판: 아아, 그래. 이제 녀석도 안녕이다.

정말 싫다. 얼마 후 성


▲J.D. 웰스. 나중에 다시 만나게 된다

판: 뭐냐?!

제일: 보이지 않는 벽이 방해를!

(주술에 걸려 쓰러지는 병사들)

마그나스: 뭐라고? 매혹의 주술이 통하지 않는 건 왜지?

제일: 마그나스! 네놈, 다른 사람들에게 대체 무슨 짓을 한 거냐!

마그나스: 너는 판의 부하…. 크크크, 과연, 그런 건가. 이건 대체 어찌된 일인가. 금녀의 기사단 중에 여자가 섞여 있을 줄은.

제일: !!

마그나스: 판 녀석, 남자라고 속여가며 여자를 끼고 있었나. 벽창호라고 생각했는데, 과연, 과연 크큭큭!

J.D. 웰스: 호~응, 귀여운 얼굴이잖아. 그치만… 남자를 이용한 나쁜 여자. 하지만 어느샌가 그 사실도 자신의 마음을 감추기 위한 이유로 바뀌었군…. 아아! 솔직하지 못한 여자마음이라는 거, 좋~네.

제일: 무슨… 마물 주제에, 닥쳐라!

J.D. 웰스: 어머, 마물이라니, 모처럼 당신의 기분을 대변해 줬는데. 말하자면 난 큐피트랄까?

제일: 네놈… 반드시… 베어주지! 뭐, 뭐야?

마그나스: 전쟁의 여신… 발키리!

발키리: 이따위 큐피트가 있었나.

J.D.웰스: 어머, 오랫만이네, 그치만 전에 만났을 땐 하늘색 갑옷이었지? 아니면 칠흑? 연두색은 아니었던 것 같은데…. 뭐 아무거나 다 똑같지 뭐.

발키리: 불사자 주제에…. 나불거리는 것은 적당히 해둬!

(전투 승리 후)

발키리: 불사자여, 있어야 할 곳으로 돌아가라!

J.D.웰스: 흥! 그것보다도 뒤에서 일어나고 있는 일이 더 중요하지 않아?

발키리: 뭐…?

제일: 판… 눈을… 떠….

J.D.웰스: 네놈 따위에게 이용당할 내가 아니다.

마그나스: 헉…! 히이….

J.D.웰스: 모든 재앙을 연약한 네 몸에다 지거라! 또 만나요, 여신님.

발키리: 큭!

판: …난, 대체…, 이 이건, 정신차려, 레티시아!

제일: …다행이야, 정신이 들었네…. 난 정말로 당신이….

판: 죽지마, 정신차려!

제일: 부탁이야…. 녀석을 반드시 쓰러트려….

판: 레티시아…. 마그나스…. 이 자식!

스오우(蘇芳)



피도 눈물도 없는 사무라이 집단 백귀중(百鬼衆)의 엘리트. 백귀중은 처음에는 대의를 위하여 암약하는 집단이었지만 지금은 고관들에 의하여 앞잡이로 전락한 실정. 군인 정신에 입각하여 명령에 무조건 복종하는 동료들을 이해하지 못하고 고민하고 있는 고지식한 정의파. 전장에서 만난 시호에게 마음을 두나 상관에 의하여 죽임을 당한 후 자신의 위치에 대하여 심각한 고민에 빠지고 그것이 결국 죽음을 초래한다. 쥰과 함께 도를 쓸 수 있는 몇 안되는 멤버. 성우는 타카세 아사미츠.

기술 설명

기술 구분	이름	HIT 수
통상기	지섬(地閃)	1
통상기	빙열파(氷裂波)	1
통상기	야반치기(夜叉討ち)	2
반격기	지섬(地閃)	1
결정기	빙장방진(氷葬方陣)	6 내외

防塵: 기술 판정이 엄청 나게 뛰어 나죠. 최강 캐릭터가 될 수도 있었지만….

紳士 임당: 그는 비사문을 닮았어.

防塵: 그러니까 강하다는 말씀입니까? 옷. 하지만 결정기가 너무 약해요.

紳士 임당: 생긴 게 닮았단 말이 대체!…결정…, 역시 그대는 그대 자신을 가장 싫어 하는군.

동료 이벤트-파이란

'전쟁에서 정당하든 비겁하든 상관있나. 그 갑옷은 틀림없이 계속해서 피를 먹은 것이겠지. 보이는 것만 집착해서 진실을 속이는 네놈들에게는 잘 어울리는구나!!'



▲애써 진실을 부정하고픈 스오우이지만…

스오우: 아니야! 나는, 나는!

무사: 뭐냐, 스오우, 괜찮냐?

스오우: …아냐, 아무 것도 아냐. ….

무사: 너 말이지, 이번 임무가 마음에 안드는 건 알겠는데…. 너무 깊이 생각하지마. 우리들은 평민으로 위장한 적병들의 기지라는 정보에 따라 행동하면 돼.

스오우: 하지만!



▲군인 정신은 시대를 넘어서 비정한 것이다

무사: 정보의 진위는 문제가 아냐.

'시호…. 난 대체 어떻게 하면….'

마을

상관: 다른 곳의 상황은 어떤가?

무사: 예. 대충 결판이 났다고 생각됩니다.

상관: 그런가.

남자: 오, 오지마! 너희들은 빨리 도망가….

스오우: …?



▲약자들을 살리기 위해 죽음을 각오한 청년 앞에 망설이는 스오우

남자: 네놈들 따위에게…절대로 당하지 않아!

스오우: ….

'뭐야, 이 상황은. 난 대체, 뭐야? 어째서, 이렇게 된 거야?'

발키리: 왜 싸우지 않았지?

스오우: …생각을 했다.

발키리: 생각?

스오우: 대체 언제부터 이렇게 되었지, 하고. 검을 드는 자는 여자와 아이를 막론하고 용서치 않는다. 비정하다고는 해도 명확한 이념이 있을 때는 그나마 나았다. 하지만 현실에서는 무저항의 평민들을 얼마나 살육해 왔던 것인가. 나는 나 자신이 베어버린 그 백성들을 위해 싸우고 싶었던 거다! 권위 따위 형상도 없는 걸 지키고 싶었던 게….



▲그가 진실로 하고 싶었던 걸 털어놓는 스오우

상관: 넌 너무 물렀던 게 탈이었다. 스오우….

'함께 살아갑시다'

가놋사(ガノッサ)



군사 강국 비르노아의 군 참모. 교활한 성격과 높은 프라이드. 까다로운 성격까지 완벽한 악인의 자질을 갖추고 있다. 에이미를 고문끝에 죽인 장본인이기도 하다. 자신이 추구하는 지식과 음모를 삶의 전부로 살아가는 노년. 성우 역시 노년을 잘 연기하는 무키히토(진 겟타의 사오토메 박사).

초기마법

- 프리즈믹 미사일(プリズミック・ミサイル)
- 섀도우 서번트(シャドウ・サーヴァント)
- 포이즌 블로우(ポイズン・ブロウ)
- 파이어 랜스(ファイア・ランス)
- 실드 크리티컬(シールド・クリティカル)
- 리듀스 가드(レデュース・ガード)

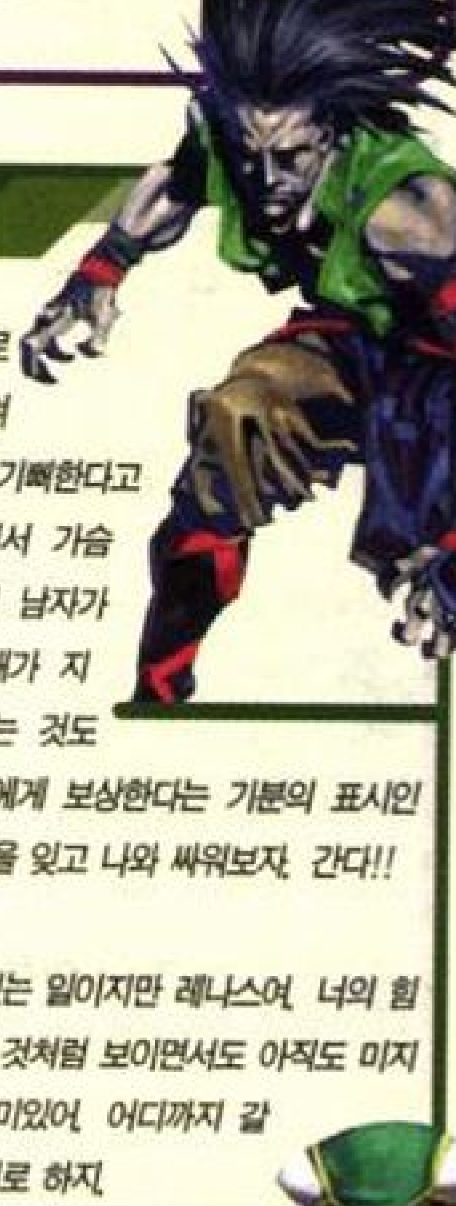
防塵: 경험의 보주에 경험치를 무한대로 준다 해도 이 할배는 안 써요!
紳士얌당: 라인업 때는 굉장한 존재감이었는데 지금 보니 가장 쌜렁한 인간이었어.
防塵: 차라리 이 할배보다는 로렌타를 택하겠어요!
紳士얌당: 가놋사, 로렌타, 배드럭, 베리나스가 주인공이 없으면 이 게임 100개는 팔렸을까?

동료 이벤트 – 봉룡전

(전투 승리 후)

가놋사: *이 나를? 부려먹으려고 하는 거냐!*
발키리: *명계의 여왕, 헬에게 잡히면 그 정도가 아닐 거라고 생각하는데.*
가놋사: *큭, 우우우!*
발키리: *어떻게 할 테냐? 우리의 주신, 오딘은 네 힘을 사고 있다. 헬 여왕에게 넘기기는 아까워. 그리고 비뚤어진 정신따위는 나중에 어찌되든 상관없다.*
가놋사: *훗! 후하하하하! 혼을 선정하는 전쟁의 여신 발큐리아가 설마 교섭에 능할 줄은. 좋지. 하지만 난 네가 키워온 개들과는 질이 달라! 각오는 되어 있겠지?*

브람스(ブラムス)



과거 아리, 아류제를 상대로 싸운 전력이 있는 뱀파이어들의 왕. 사악한 불사자들에 비하면 나름대로 양심도 지니고 있는 듯하다. 아리와 레나스의 동생 실메리아의 혼을 소유하고 있으며 그 때문에 지금도 아리의 원성을 사고 있다. 오딘에게도 필적할 정도의 힘을 가지고 있다고는 하지만 글쎄…. 역시 본 편에서는 1번만 동료가 되어주고(싸울 수도 있다) 세라픽 게이트에나 가야 한다. 성우인 노무라 켄지는 별로 유명한 성우는 아니다.

기술 설명		
기술 구분	이름	HIT 수
통상기	블러디 너클(ブラッディナックル)	1
통상기	데들리 레이드(デッドリーレイド)	2
통상기	임모탈 블로우(イモータルブロウ)	3
반격기	블러디 너클(ブラッディナックル)	1
결정기	블러디 카리스(ブラッディカリス)	17

紳士얌당: 폐 무게가 있지만 실메리아를 그렇게 둔 걸 보면 레자드와 취미가 같을 수도.
防塵: ZZZ….
紳士얌당: 에이, 자는 척 하기냐?
防塵: ZZZ…(들켰다. 하지만 저 영양가 없는 이야기를 계속 들을 순 없어. 잡아떼기다!).

동료 이벤트 – 세라픽 게이트

브람스: *…개발 중의 일이지만, 게임이 발매된면 이 나를 동료로 해서 키우겠다며 회사 내의 인간이 기뻐한다고 말하던 것을 들어서 가슴 아파했던 한 명의 남자가 있다고 한다. …내가 지금 이 장소에 있는 것도 말하자면 그 남자에게 보상한다는 기분의 표시인 것이다. …모든 것을 잊고 나와 싸워보자. 간다!!*

(전투 후)

브람스: *믿을 수 없는 일이지만 레나스여. 너의 힘은 극에 달해 있는 것처럼 보이면서도 아직도 미지수인것 같다. …재미있어. 어디까지 갈 수 있는지 지켜보기로 하지.*

프레이(フレイ)



신계 미드갈드에 살고 있는 어스 신족의 넘버 2이다. 오딘을 사모하고 있으며 레나스와는 친구 사이이다. 신으로서는 생명을 만들어 내는 힘을 지니고 있다…지만 실제로 그 내용을 확인할 길은 없으며 게임 내에서 보스로, 동료로 바쁘게 활약하는 인물. 항상 냉정 침착한 모습을 보이고 있으며 오딘에게 적대되는 인물들은 누구든 상관없이 미워한다. 성우인 카와무라 마리아는 중전기 엘가임의 가우 하 렛시, 성전사 단바인의 참화우 등등 명조연역의 명가.

기술 설명		
기술 구분	이름	HIT 수
통상기	크리티컬 플레어(クリティカルフレア)	6
통상기	에리얼 버스트(エリアルバースト)	3
통상기	선더 소드(サンダーソード)	5
통상기	에리얼 버스트(エリアルバースト)	3
결정기	에텔 스트라이크(エーテルストライク)	1

防塵: 매력적인 그녀, 사이코 전담을 맡았어요.
紳士얌당: 누가 카유지?
防塵: …오딘이겠죠.
紳士얌당: 원조 교제… 라는 것인가? 아픈 바….

동료 이벤트 – 세라픽 게이트

프레이: *게임 초반에…. 내가 아군이라고 생각하고 있던 사람에게는 사과할게요. 그렇지만 이것은 최초부터 정해져있던 일이거든요. …어쨌든 레나스. 너와 힘을 겨루어 보고 싶어. …자신보다 약한 자에게 끌려다닐 의무는 없으니까.*

(전투 후)

프레이: *너는 확실히 나의 힘을 초월했어. 좋아. 힘이 되어줄게. 함께 싸우는 것도 오랫만이지? 후훗. 웬지 그리운데.*

루시오(ルシオ)

이 게임에서 상당한 비중을 차지하는 캐릭터. 거의 남자 주인공이라고 할 수 있을 정도의 주연급 역할을 담당하고 있다. 어린 시절, 프롤로그의 일이 있던 후 제라베른으로 건너와서 살고 있으며 소매치기 집단에 있다(…). 클레어라는 여성을 알게 되지만 마음 속의 플라티너는 아직도 마음에서 떠나지 않은 상태. 상당히 맹목적인 경향이 있으며 보기보다 뒷일을 생각하지 않는 타입의 청년이다. 성우인 사사키 노조무는 최근 그와 그녀의 사정의 토나미 역으로 더욱 친숙해진 성우이다.

기술 설명

기술 구분	이름	HIT 수
통상기	에어 슬래시(エアスラッシュ)	1
통상기	슬라이딩 블로우(スライディングブロウ)	1
통상기	샤이닝 볼트(シャイニングボルト)	12
반격기	에어 슬래시(エアスラッシュ)	1
결정기	라운드립세이버(ラウンドリップセイバー)	5

防塵: 샤이닝 볼트는 강력한데 라운드립세이버가 별로….
紳士임당: 그게 아니더라도 나는 그가 싫어.
防塵: 그래도 주인공급인데…, 뭐가 문제죠?
紳士임당: 나의 플라티너를…, 이 녀석, 만번 죽여 주려 했는데…, 두번 밖에….

동료 이벤트 – 제라베른

제라베른 거리

꼬마: 왜 그래?
루시오: 응? 아무 것도 아냐. 생각 좀 했을 뿐이야.
'꼬마들한테까지 걱정시키고 있다니, 무슨 꼴이지. 그치만 언제까지 이렇게 있어야….'

아지트



▲비참한 최후를 맞이하게 되는 바렌

클레어: 오늘 수입은 얼마 정도야?
루시오: 220, 221, 226… 응, 딱 230오스가 되겠네.
바렌: 역시 내가 활약을 좀 했지?
라스티: 바보냐.
루시오: 오늘은 모두 고생했어. 혼자 힘으로는 이렇게 못해.



얼마 후 아지트



▲최악의 사태를 알리는 촌놈

클레어: 늦네, 둘 다.
마을 사람: 너희들 도망가! 바렌이 어떻게 됐는지 알어?!
루시오: 예?
마을 사람: 그 녀석, 귀족의 지갑에 손을 댔어. 그게 걸려서… 농락당하다가 죽었어….
클레어: 거짓말….
마을 사람: 미안하지만 정말이야. 사체는 나무에 걸려있어. 미친놈들이야. 그런데, 그것보다 더 중요한 일은 귀족에게 손댄 덕분에 녀석들이 빈민가 소매치기조직을 소탕하러 나섰다는 거야.
루시오: !!
마을 사람: 빨리 도망쳐. 소매치기조직을 소탕한다는 구실이지만 진짜 목적은 빈민가 청소를 할 속셈이야. 구실을 붙여서 무차별 학살할 셈이야.
클레어: 어떡해? 그리고 방금 나간 라스티는?
마을 사람: 살아있음 만나자. 난 이제 간다. 곧 들이닥친대.
루시오: 뒷문으로 나가자.
클레어: 그치만 애들은?
루시오: 내가 데려갈게. 클레어는 먼저 가.
클레어: 그치만!!
루시오: 마을 밖에 있는 숲에서 만나자. 같이 행동하면 더욱 위험해. 알고있지?
클레어: 그래도 애들은 나를 가장 잘 따르잖아.
루시오: …할 수 없군.

제라베른 빈민가


▲루시오도 활에 맞고…

클레어: 단순한 소매치기소탕이잖아?! 왜 이렇게 병사가 많아!! 죽고싶지 않아….
루시오: 죽게 내버려두진 않아….
클레어: 루…!
루시오: 젠장!

얼마 후

루시오: 여기까지 오면 이제 괜찮겠지?
클레어: 어째서… 어째서?
루시오: 또 혼자 남으면, 나 어떻게 하면 되는지 모르니까….
클레어: 루시오를 놔두고 도망갈 리 없잖아?! 무슨 말을 하는 거야!!
루시오: 아냐, 옛날에 날 두고 먼저 죽은 녀석이 있었어…. 또 버려지는 건….
클레어: 그러니까 날 두고 가지마!!
루시오: 미안….

상공

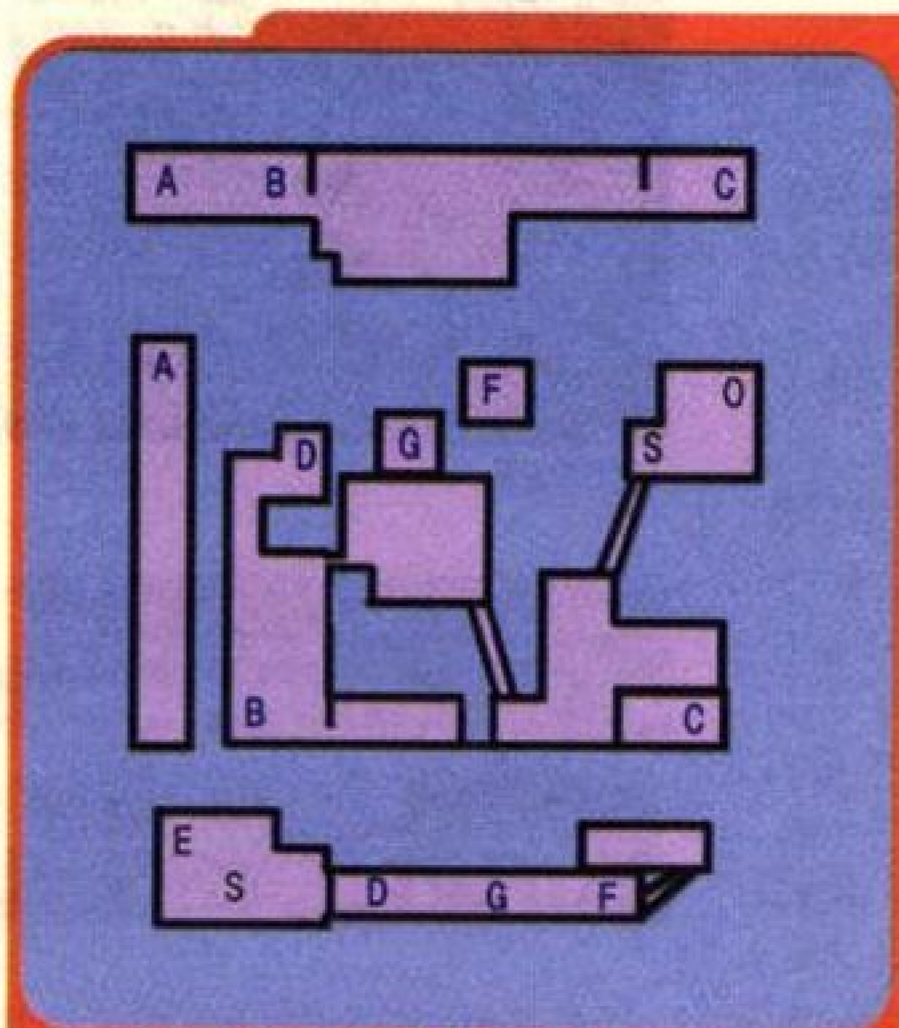

▲죽음의 소리를 듣는 발키리

으아아아아앙…. 엄마…. 아파…. 앙…앙….

루시오: 누구?
발키리: 나는 혼을 선정하는 자.
루시오: 전쟁의 여신 발키리?! 하지만 그 모습은.
발키리: 나와 함께 가지 않겠나? 너에게는 살아갈 권리가 있다.
루시오: 하지만 클레어를 두고 갈 순 없어.
발키리: 그거라면….

던전 소개

아르트리아 산악유적



※앞으로의 지도의 기호는 이하의 표기를 참고로 보세요.
•E:출구 •S: 세이브포인트 •O: 보스 •그외: 입출구

제작자의 농간에 의해 강제적으로 가게되는 최초의 던전. 여기서는 프레이와 요정에게 기본적인 던전 시스템에 대해 배우게 된다. 특별히 어려운 점도 없으니 프레이의 말을 듣고 기본 조작을 익히자. 아이템을 얻기 힘든 것은 정석을 잘 이용하면 된다. 앞으로도 정석을 이용한 조작은 필수항목이므로 이리저리 연구해보기 바란다.

발키리: *적의 기척이 느껴져.*

프레이: *있어. 불사자가!! 레나스, 괜찮겠어? 내가 도와줄 수 있는 것은 여기까지야. 이 동굴에서 나가면 나는 다시 신계로 돌아가지 않음 안돼.*

발키리: *응.*

프레이: *저걸 봐. 레나스, 저건 기억방진이야.*

(게임의 기록(세이브)…기억방진 속에 들어가 캠프화면을 열고 데이터처리를 선택. 던전내에서는 기억방진 속에서만 도구생성이 가능합니다.)

프레이: *알고 있겠지만 혼을 먹는… 죽음을 모독하는 불사자들에게 정은 필요없어. 자, 가자.*

프레이: *적과 싸울때는 적에게 칼을 휘둘러. 접촉만 해도 전투하게 되지만 그경우에는 어느쪽이 선공이 될지 몰라.*

(검을 휘두른다…○버튼)

프레이: *저 주머니 속을 조사해봐 혹시 뭔가 쓸만한 물건이 있을지도 몰라.*

(상자를 연다…상자 앞에서 방향키↓+○버튼)

프레이: *레나스, 조금전의 열쇠를 쓸수 있을지도 몰라. 철문을 조사해*

(조사하다, 얘기하다…○버튼)

프레이: *사다리와 계단같은 단차는 꼭 오르내리지 않아도 한 번에 뛰어내리는 것도 가능해. 그쪽이 더욱 빨리 행동할 수 있어 편리해.*

(사다리 이동…방향키↑↓ 뛰어내린다…방향키↓+×버튼)

프레이: *여기는 점프만으로는 오를 수 없어. 벽에 정석을 만들어서 그것을 밟고 올라가.*

(정석을 쏜다…□버튼)

프레이: *적에게 정석을 쏘면 일정시간 움직임을 봉할 수 있어. 그 외에도 정석에는 여러 특성이 있으니까 시험해 봐도 괜찮아.*

프레이: *저 보물상자, 갖고싶지? 상자에는 함정이 설치되어 있는 일도 있어. 함정은 크게 나눠 3가지 있어. 각각 회피하는 방법이 틀리지. 점프, 앉기, 그 장소에서 떨어지기 중 어떤 행동을 취할지는 어쨌든 바로 그 장소에서 떨어지는 게 좋아.*

프레이: *이 기둥은 부술 수 있을 것 같지만…. 레나스 시험해봐. 싸우는 것 이외에도 무언가 특별한 행동을 한 경우에 경험치를 얻을 수 있어. 그 경험치는 경험의 보주에 축적되니까 나중에 자유롭게 용자들에게 나누어 줄 수 있어.*

(캠프 화면을 연다…△버튼 경험의 보주 △점프화면에서 파티를 선택)

프레이: *이것은 주문서 같은데.*

발키리: *주문서? 응, 특정마법에 대해 연구한 책이지. 이것을 읽으면 새로운 마법을 습득할 수 있어. 세계에는 마법에 관련된 책들 이외에도 싸우는 방법에 대해 기록된 책도 많이 있지. 전투경험만으로는 얻을 수 없는 여러가지 지식은 그런 책으로 얻을 수 있어.*

(마법과 스킬은 아이템을 사용하는 것으로 습득할 수 있습니다. 다만 스킬은 하나의 아이템으로 전원이 습득할 수 있게됩니다. 다만 마법은 하나 당 1인에게만 습득시킬 수 있습니다.)

(가드 크래시… 완전방어는 공격을 연속으로 행하는 일로 무너뜨릴 수가 있다. 단, 절대적인 것은 아니며 행동력의 소비에 주의.)

보스 엘더 뱀파이어

■HP: 4800	■약점: 없음	■경험치: 1000

드래곤 서반트

■HP: 500	■약점: 없음	■경험치: 300

마법공격과 물리공격을 동시에 쓰는 엘더 뱀파이어와 그를 호위하는 드래곤 서반트 두마리. 보는 데로 드래곤 서반트를 먼저 보내야하지만 가드가 강하다. 하지만 연속으로 쉴새없이 몰아치면 가드 크래시가 일어나니 걱정없다. 그래도 귀찮다면 마법을 열심히 사용하라.

●**습득 아이템**: 철문 열쇠, 천공의 눈동자, 엔젤 큐리오, 세보리, 크리스 창석, 베라돈나, 엘레멘트 셉터, 지기타리스, 파이어 랜스, 식물의 종자×3, 불로불사의 서, 트래져 서치, 라피스 창석

●**습득 아티팩트**: 봉인의 작은상자, 보검 그림가우디

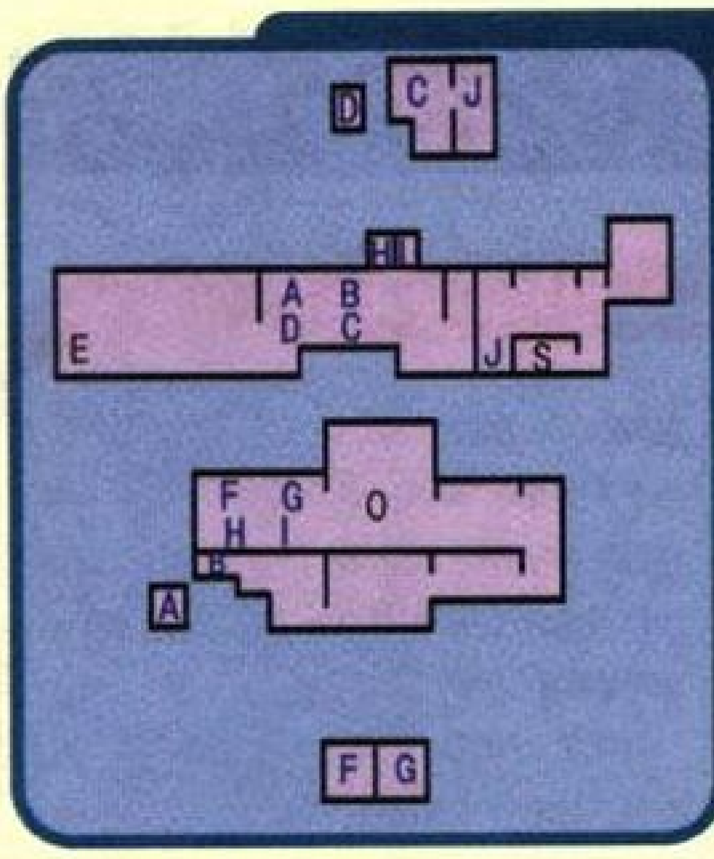


▲이렇게 하란 얘기닷



▲이 기둥을 부수면 보너스(다른 건 없다)

고라 교단본부



처음에는 적들이 아무도 없으므로 나중에 귀찮아 질 것을 대비, 미리 보물 상자를 모두 얻어 놓고 이벤트를 보러가자. 보스 노블 뱀파이어(ノーブルヴァンパイア)가 있는 곳으로 가면 졸개 2마리와의 싸움 후에 보스가 사라져 버린다. 그 후 적들을 피하지 말고 상대하면서 나가다보면 종이 울린다. 그 시점에서 보스가 있는 곳으로 가야 배틀이 발생한다.

일반 적들은 불사자(즉 언데드) 계열이 많으며 그리 강력한 수준은 아니다. 단 마법사와 팀을 짜서 나오는 경우가 상당히 많기 때문에 궁수를 데려오는 것이 편리하다. 보스와의 배틀보다 더 커다란 문제는 보스와 싸웠던 방에 있는 4개의 보물상자. 너무 높은 곳에 있어서 얻을 수 없는 관계로 결정을 만들어서 올라간 후에 사진과 같이 결정이 부서지는 가루를 밟고 올라가라.



◀발키리 앞에 있는 시체 비슷한(?)것이 이벤트 후에 적들로 바뀌게 된다



▲요 앞에 보스가 있다



▲당신의 사랑이 전설의 종을 울린…다가 아니잖아!



▲멋지게 성공

보스	노블 뱀파이어	
■HP: 10500	■약점: 없음	■경험치: 9000

윌 오 위스프		
■HP: 6500	■약점: 어둠	■경험치: 800

노블 뱀파이어와의 배틀에서 등장하는 윌 오 위스프(ウイル オ ウイスプ)는 DME가 1/2 이하로 떨어지면 자폭을 감행하여 일행 전체에게 엄청난 데미지를 가하므로 1마리씩 척살하자.

●습득 아이템: 천공의 눈동자, 깡다구, 포이즌 체크, 페어리 링, 라비스 창석, 에텔 셉터, 어댑트 일류즌, 크리스 창석, 리듀스 파워, 미스릴 광석

●습득 아티팩트: 다리스의 향로, 가고일 상

흉화의 숲



▲이 녀석들은 얼지 않는다

노멀에 등장하는 던전 중, 망각의 동굴과 아르트리아 산악 유적을 제외하면 가장 쉬운 던전.

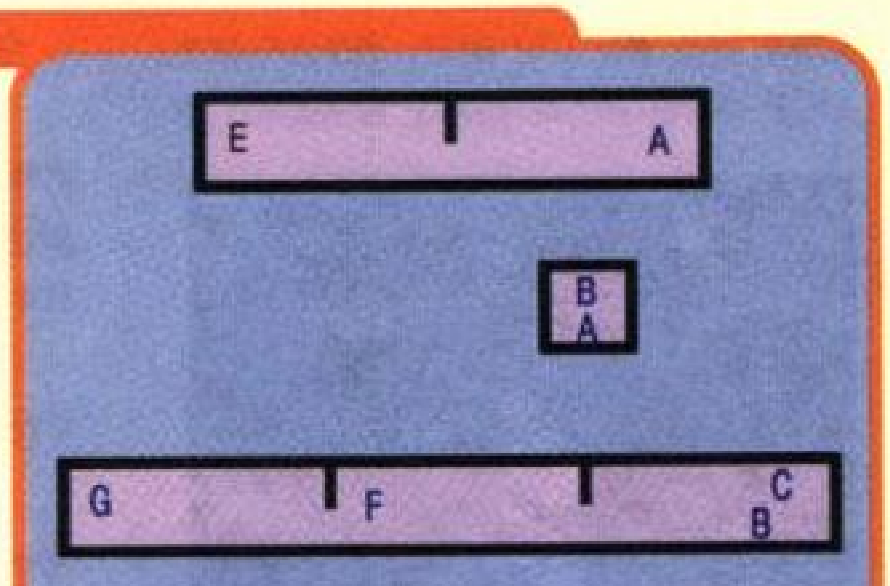
특별히 퍼즐적인 요소도 없으므로 가볍게 진행하도록 하자. 적들은 드래곤서반트(ドラゴンサ－ヴァント) 계열의 가드에 능한 적들이 주로 돌아다니고 있다. 노멀 모드의 특징은 경험치가 별로 아쉬울 것이 없다는 것이므로 귀찮다면 적당히 넘어다니자(드래곤서반트 계열의 적들은 정석으로 얼릴 수 없다).

보스로 등장하는 인세인 이에티 4마리는 속성이 얼음이라 불 속성에 매우 약하므로 번 스톰으로 빨리 보내버리자. 방어력과 맷집, 양쪽 모두 뛰어나서 직접공격으로 처리하기에는 무리가 따른다.

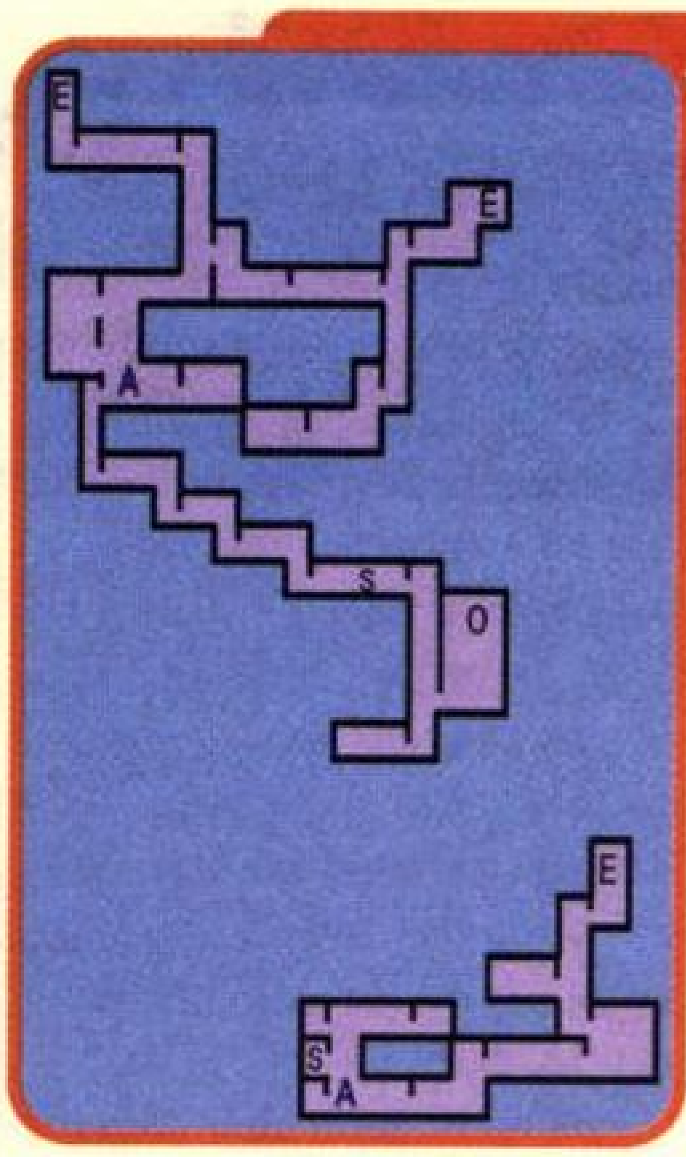
보스	인세인이에티	
■HP: 5200	■약점: 불	■경험치: 700

●습득 아이템: 천공의 눈동자, 아이시클 엣지, 엘레멘트 셉터, 엘레멘트 셉터, 프레아 크리스탈, 라비스 창석

●습득 아티팩트: 익스트림 가드, 불사조의 날개



용궁동굴





▲이것이 슬레이어 시리즈의 빠와다!

던전이 넓어 보여서(어디까지나 넓어 '보임') 의외로 헤메기 쉽지만 퍼즐적인 요소는 없으므로 지도만 잘 보면서 진행하면 안심. 출구가 무려 세 군데나 있기 때문에 굳이 뒤지기 싫다면 언제나 쉽게 탈출이 가능하다는 것도 알아두자.

일반 적으로 등장하는 반시(バンシー)의 경우 강력한 마법 공격을 사용하므로 한 턴에 끝장을 보는 것이 신상에 좋다. 그 외에 특별한 강적은 없는 편.

강적이다. 직접 공격의 방어력이 엄청나게 높고 맷집도 좋아서 정공법으로 이기기는 조금 무리…이기는 하지만 아류제를 동료로 얻고 아르트리아에서 얻을 수 있는 드래곤 슬레이어를 이용하면 1턴에 끝….

보스 레서 드래곤

■HP: 9000 ■약점: 번개, 독, 성 ■경험치: 5000

●**습득 아이템**: 롱소드, 세보리, 지기타리스, 베라돈나, 라피스 창석

●**습득 아티팩트**: 흑창 귀곡천사, 명도 비련

고대분묘 아멘티



▲정석의 가루를 이용하라



▲가루는 만병통치



◀수정대신 정석 조각



▲쫄지말고 주격턱을 뽀개라

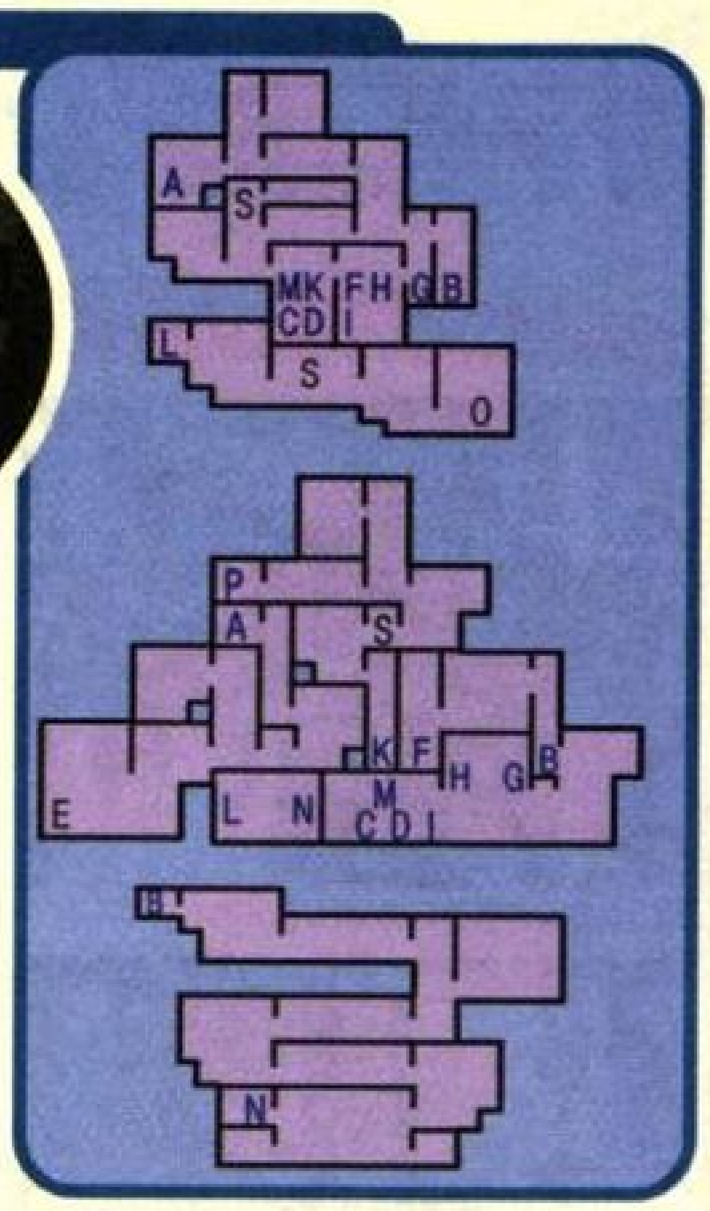


▲때리면 멈춘다

들어가자마자 문턱에 보이는 보물상자(이 던전에서는 문턱에 있는 보물상자가 특히 많다. 얻기위해선 바닥에 정석을 만들고 문턱 벽에 정석 가루를 만들어야한다. 그리고 그걸 타고 올라가서 아이템을 얻어주면 오케이. 하지만 겨우겨우 올라간 보물상자를 열면 몬스터가 튀어나오는 경우가 있으니 좌절하지 않도록 주의. 이 던전은 전체적으로 트랩이 많으며 구조도 상당히 복잡하다. 지도를 참조해서 차분하게 공략하는 수밖에. 진행하다보면 양사이드에서 짓누르는 거대한 면상은 앞아서 턱과 입을 부순다음 슬라이딩을 해서 빠져 나오자. 청의 보옥과 적의 보옥이 있는 방에서 보옥을 얻으면 문이 잠겨버려 당황하는 사람도 꽤 있을 것이다(익숙해져 버린 사람도). 이 때는 보옥이 있던 판대기 위에 정석의 파편을 올려놓으면 문이 열리니 걱정하지 말라. 그리고 텔레포트 되어 독방에 갇혔을 때는 벽에 붙어있는 얼굴들을 부수면 문이 다시 열린다. 보스 이전에 면상이 문제를 내는데 퀴즈의 답은 호모사피엔스이다. 보옥 두개를 판위에 올려놓으면 관이 열리고 보스가 나타난다.

보스 아즈타로사

■HP: 130000 ■약점: 성 ■경험치: 140000



언데드 슬레이브를 2마리 끌고 나온다. 마법공격과 물리공격을 모두 사용하는 전천후 전폭기. 큐어 프라무스를 주의(대마법보다 이게 더 무섭다).

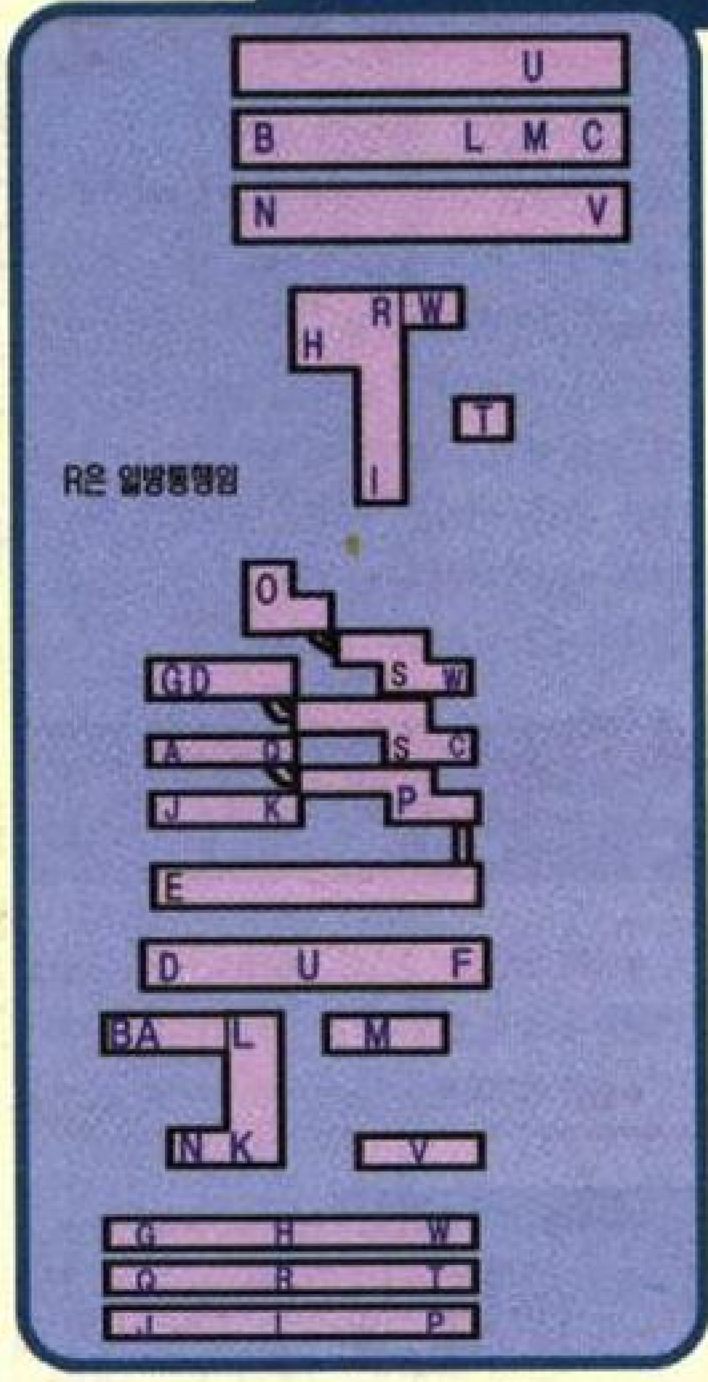
●**습득 아이템**: 미스릴 플레이트, 스톤 체크, 철광석, 루센 해머, 유니콘의 뿔, 크로스 에어레이드, 미스릴 광석, 구린금속, 홍련의 보주, 레지스트 매직, 명검 루인즈 페이트, 와지르 레이피어, 에복 페저, 홍련의 보주×2, 라피스 창석, 바질리스크의 비늘, 가드 레인포스, 레이븐 슬레이어, 쿠이즈, 에텔 셉터, 천공의 눈동자

●**습득 아티팩트**: 성주 리슈블, 망왕의 가면, 안브로시아, 홍수정의 오르골, 바질리스크의 팔지

PlayStation

POWER 공략왕!

흑몽탑




▲기본적으로 다 이렇게 생겼다

일단 던전의 생김새 덕분에 헤매기 무지 쉽다. 게다가 던전 자체도 상당히 꼬여 있는 구성이라서 지도를 잘 보지 않으면 1000분은 플레이해야 할 것이다. 고라 교단에서 나왔던 윌 오 위스프 계열의 적들이 많이 등장하는 것이 상당히 짜증이 날 것이다. 중간에 나오는 떨어지는 복도는 일방 통행인 관계로 기어올라가는 것은 되지만 다시 원래 위치로 돌아가는 것은 불가능하다. 하르퓨어 계열의 적들에게는 레이븐 슬레이어(제이크리나스 무기)가 취약이므로 잘 사용할 것.

보스 드래곤 투스 워리어

■HP: 15000 ■약점: 성 ■경험치: 3600

와이즈 소서리어

■HP: 12500 ■약점: 없음 ■경험치: 15000

상당한 난이도를 자랑한다. 일단 드래곤 투스 워리어의 방어력이 높은 데다가 이 녀석은 죽는 대신 빙의라는 기술을 사용하여 자신의 동료의 HP를 전부 회복시키는 사악한 기술을 사용한다. 게다가 뒤에 버티고 있는 마법사의 경우에는 HP가 절반 이후로 줄어들면 아군 전체에게 8000이상의 데미지를 껌으로 입히는 공격을 가해온다. 속성이 잘 통하는 무기를 잘 구비하는 것이 선결 과제.

●**습득 아이템**: 천공의 눈동자, 라이트닝 볼트, 히트, 크리스 창석, 스플래시, 명검 베인 슬레이, 오토 아이템, 워 해머, 노이즈 애로, 엘레멘트 셉터, 댄싱 소드, 명검 프레아 바젤라드

●**습득 아티팩트**: 요염한 조각, 요정의 책망

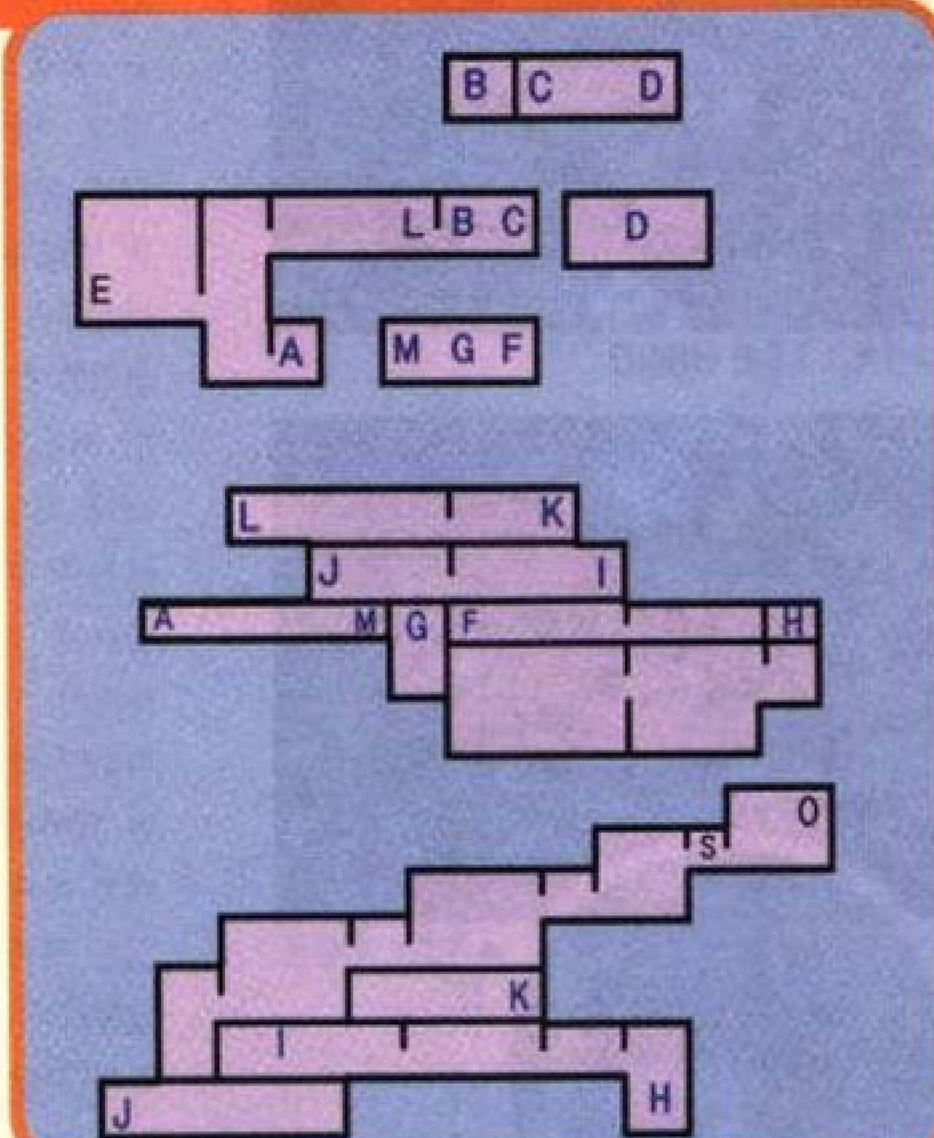
천공성


▲사람이 살만한 동네가 아니다


▲여기의 상자를 무심코 열면 패드를 날리게 된다


▲이런 여자를 아내로 삼으면 집안에 별레걱정은 없어진다

특별히 복잡하거나 힘든 건 없다. 그러나 쇠사슬로 연결된 구간에서 낙하하면 강제적으로 맵 화면으로 나가게되니 보물은 재주껏 먹자. 설상가상으로 거의 모든 보물상자에 트랩이 설치되어 있으니 조심해서 작업에 임해야 한다. 아니면 없는 셈 치는 것도 좋은 방법이 될 것이다. 힌트를 준다면 빨간 보물상자는 던져도 아이템은 파손되지 않는다는 정도. 이후 나무덩굴로 막힌 길은 나비(또는 나방)를 다 박멸하면 길이 열린다. 약간 더 올라가면 보스.



보스 보스: J.D.윌스

■HP: 188800 ■약점: 성 ■경험치: 140000

데이모닉 바론

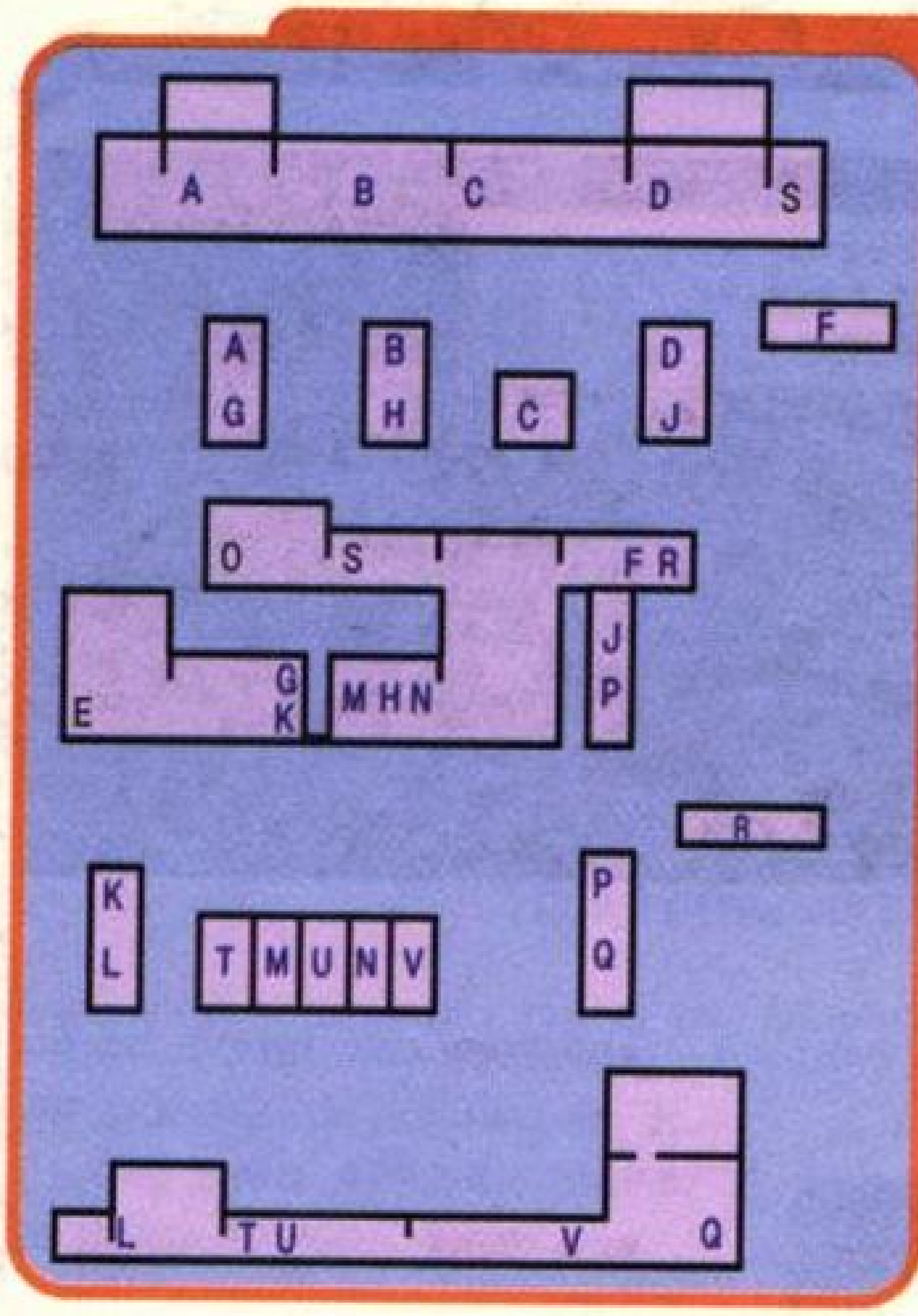
■HP: 42000 ■약점: 없음 ■경험치: 14000

데이모닉 바론 2마리가 호위하고 있어서 J.D.윌스는 나중에 죽이게 된다. J.D.윌스는 데이모닉 바론을 해치울 때까지는 아군의 공격력과 방어력을 감소시키는 보조마법을 사용한다. J.D.윌스는 마법공격이 주무기라는 것을 알아두자.

●**습득 아이템**: 홍련의 보주, 와지르 레이피어, 식물의 종자, 실드 크리티컬, 구울 파우더×2, 천공의 눈동자, 크리스 창석, 리플렉트 소서리, 컨센트레이션, 루센 해머, 생명의 비약, 섬도 실반스

●**습득 아티팩트**: 강궁 베르세르크 애로, 성개 아레프 스트레인, 아트레이시아의 수금

브람스 성



성을 돌아다닐 수 있는 시간은 4분뿐이므로 쓸데없는 이동은 삼가자. 하지만 사실 성실하게(?) 지도를 보며 수색한다면 꽤 여유가 있으니 긴장하지 말자. 잘 안 보이는 보물이 많으니 눈을 부릅뜨자.

브람스의 왕좌에서 소란 피우는 발키리.

발키리: *각오는 되어있다는 건가?*

브람스: *결판을 내려온 것은 아닐테고*

발키리: *결판…?*

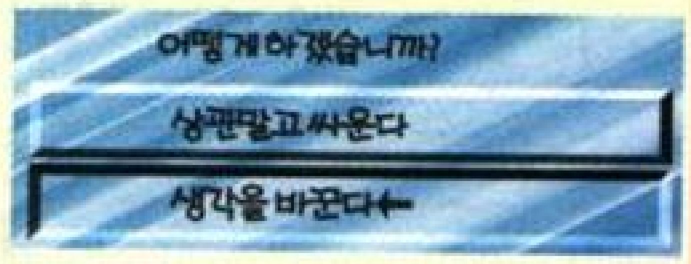
브람스: *발큐리아여 도대체 그대의 몸에 무엇이 일어난 거냐? 너는 나의 일은 고사하고 너의 여동생의 일마저도 기억하지 못하는 것이냐?*

발키리: *…무슨말을 하고 싶은 거냐?*

브람스: *오딘은 도대체 무엇을 꾸미고 있는 거지? 너를 인형으로라도 만들 셈인가?*

발키리: *!!*

브람스: *움직이지마라. …나의 메마른 마음을 만족시켜줄 수 있는 너밖에 없다고 생각하고 있었는데…*



브람스: *지금의 너는 결코 나를 이길 수 없다.*

발키리: *뭐지, 저 압도적인 힘은…. 주신 오딘에 대적할만한…*

보스 브람스

■HP: 52000 ■약점: 없음 ■경험치: 490

가공한 공격력과 방어력을 갖고있는데 웬만하면 싸우지 말자. 그는 물리 방어력이 엄청나서 마법으로만 데미지를 입힐 수 있다. 게다가 혹시라도 싸워서 이기면 봉인치가 줄지 않는데다가 브람스가 동료가 되는 것도 아니니 헛수고. 진엔딩을 보고 싶은 사람은 싸우더라도 일부러 져주자.

●습득 아이템: 명검 프레아 바젤라드, 큐어 프람스, 명검 문 파르크스, 유니콘의 뿔, 오디널리 세이브, 식물의 종자, 포르트 주, 스로, 비스트 슬레이어, 콤보 카운터, 베라돈나, 위 해머, 라비스 창석, 미스릴 광석, 세보리, 스톤 토우치



▲보이지 않는 보물



▲그는 자장가를 만들지 않는다. 작곡가 브람스와는 관계없다

조르데 지하묘지


▲썩은 수호상을 부수고


▲비석을 세워주자

드래곤 서반트가 개떼로 몰려다니는, 그다지 힘든 점이 없는 던전. 단지 수호상을 모두 부셔야하고 마방진 위에 비석을 올려놓지 않으면 진행에 애로가 있을 것이다(하라는 말이다). 다른 특이사항은 찾을래야 찾을 수도 없다. 위의 일을 다 진행하면 닫혀있던 문이 열리며 보스가 있는 곳으로 갈 수 있다.

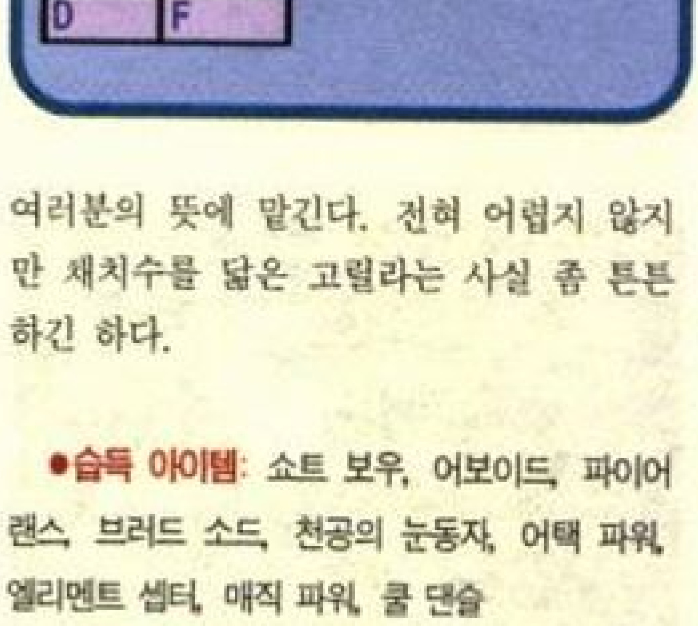
보스 드로우 셔먼

■HP: 1000 ■약점: 없음 ■경험치: 350

바이올런트 에이브맨

■HP: 4000 ■약점: 없음 ■경험치: 2660

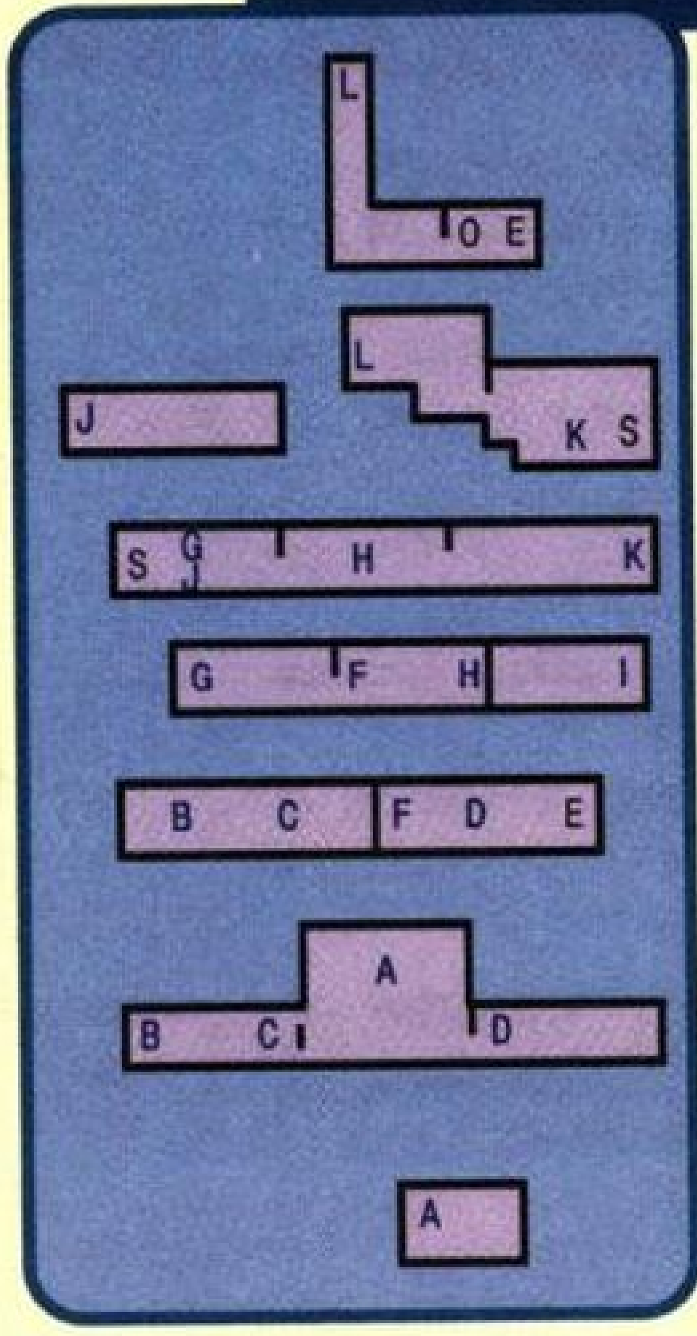
드로우 셔먼 두 녀석이 바이올런트 에이브맨 한 마리를 벽으로 한 삼각진형을 이루고 있다. 개발진은 섬나라 언어로 마법사를 먼저 없애라고 권장하지만 그건 여러분의 뜻에 맡긴다. 전혀 어렵지 않지만 채치수를 닮은 고릴라는 사실 좀 튼튼하긴 하다.



●습득 아이템: 쇼트 보우, 어보이드, 파이어 랜스, 브러드 소드, 천공의 눈동자, 어택 파워, 엘리멘트 셉터, 매직 파워, 쿨 댄슬

●습득 아티팩트: 다마스쿠스 제법서, 보관 펠마, 청회색의 목걸이

네르소프 습지대



도중에 큰나무를 쓰러뜨려야 진행할 수 있는 곳이 있다. …아, 그리고 늪에서는 이동이 불편하다…. 그리고, 그리고…. 그것뿐이다…. 발키리 프로필에 이런 던전만 있었으면 편했을 것이다(망했을 지도).

보스 드래곤 좀비는 통상공격으로는 HP가 닳지 않는다. 드래곤 슬레이어가 있다면 한 방으로 보낼 수 있지만 없다면 마법과 크리스탈로 보내자. 남자라면!!을 외치며 평범하게 싸우는 유저는 밤을 지새워야 할 것이다.



▲나무를 때리라는 말보다 더 무섭다

보스 드래곤 좀비
■HP: 13400 ■약점: 불, 번개, 성 ■경험치:4200

●**습득 아이템**: 섀도우 서반트×2, 큐어 컨디션, 쇼트 스피어, 차지, 호리 크리스탈×2, 웨이트 리액션, 천공의 눈동자, 엘레멘트 셉터

●**습득 아티팩트**: 드라이어드의 나무껍질, 비문의 조각

기암동굴


▲가만히 패드를 놓고 있으면 이런 포즈를 취한다(귀… 귀여워♥)


▲여기가 기암동굴

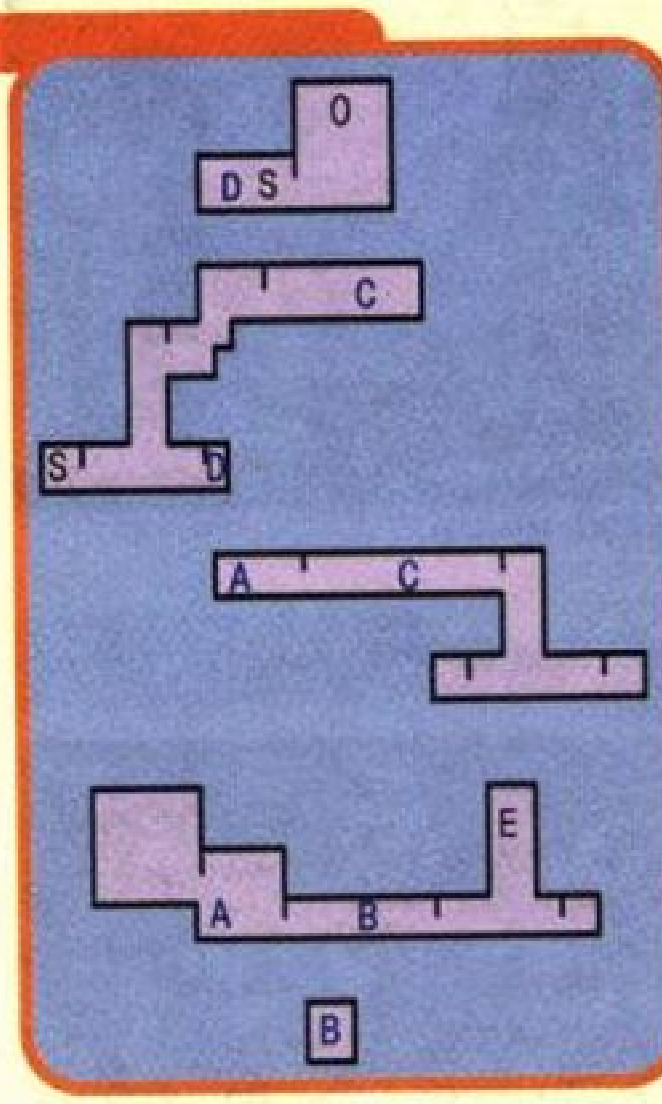

▲냉동광선을 정석의 결정으로 반사시켜라

카셀 이벤트와 연결된 던전. 즉 카미르 마을 안에 있다는 이야기다. 여기 나오는 드래곤 좀비는 호리 크리스탈이나 드래곤 슬레이어 한방으로 보낼 수 있기 때문에 초반 레벨에 도움이 된다. 그리고 이 던전에는 천장의 눈알이 쏘는 광선이나 움직이는 석상에 닿으면 얼어버리니 주의(뭐 DME가 닳는 것은 아니지만). 도중에 검으로 깰 수 없는 젤리기둥은 천장에 붙어있는 몬스터가 냉동광선을 쏘면 그것을 정석으로 반사시켜 얼린 후 검을 휘두르면 간단히 부서진다. 그 다음에 나오는 것도 원리는 같지만 거리가 길어서 약간 힘들겠지만 근성이면 해결된다.

진짜 주의!! 점프를 할 때 조심하지 않으면 천장에 갇히게 된다(버그). 그 위치는 던전 입구의 계단. 점프를 안 하든지 소점프로 조심해서 가기 바란다.

보스 그레이터 데몬
■HP: 22000 ■약점: 없음 ■경험치: 9100


▲스리, 아니 포 쿠션까지 노려야한다



회피율이 높고 반드시 반격을 해오기 때문에 마법공격을 시작으로 콤보를 노려라. 데몬 슬레이어가 있다면 한방이다.

●**습득 아이템**: 바스타드 소드, 디펜드, 명검 프레어 바젤라드, 드래곤 슬레이어, 리듀스 가드, 천공의 눈동자, 워 해머, 트릭 스텝

●**습득 아티팩트**: 황금닭, 창검 그란 스팅

사레르노 실험장



상당히 머리를 굴려야하는 던전이다. 일단 알아둘 것은 푸른꽃의 식물은 향수냄새, 붉은 꽃의 식물은 붉은식물이 서식하는 부패된 물의 냄새, 노란색의 꽃은 노란 꽃가루 냄새에 반응한다. 그리고 강산(强酸)의 용도는 꽃이



▲여성의 시체에서 향수를 얻어라

사라진 후 그 자리에 뿌리면 일정시간 동안 재생하지 않는다는 것. 계속 진행하다 보면 푸른식물 다음 노란식물이 버티고 있는 곳에서 일순간 당황하며 머리를 썩힐 것이다. 머리에 자신있는 유저는 알아서 잘하고, 귀찮거나 머리쓰기를 싫어하는 유저는 아래의 진행표를 보기 바란다.

이후 우측에 붉은 향기를 묻히는 곳이 나오고 위로 올라가는 줄기가 보인다. 무시하고 그냥 지나가면 분수가 보이는데 통과하면 냄새가 씻겨지므로 곧 보이는 붉은 식물 앞에서 좌절을 하고 말 것이다. 그냥 줄기타고 둘러가자. 똥이 무서워 피하는 건 아니다. 그 다음은 뭐, 보옷스다.

!!주의!!! 단순클리어진행표이니 제대로 즐기고 싶은 분은 절대 보지 말 것!!

1. 일단 시체 옆의 향수를 묻힌 뒤 캡슐에 담긴 강산을 얻는다.
2. 푸른 식물을 제거하고 그 자리에 강산을 뿌린다.
3. 내려와서 노란 향기를 묻히고 시체 옆의 노란 식물을 지나 푸른 식물을 통과.
4. 노란 식물을 지난다. 끝.

보스 할퓨이어

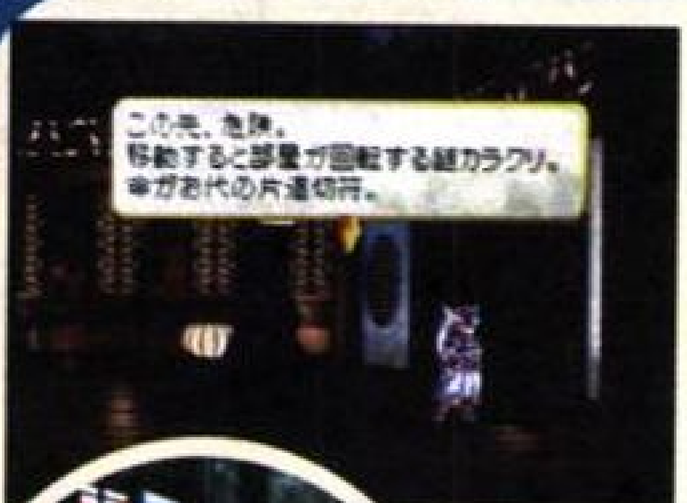
■HP: 12000 ■약점: 불, 독 ■경험치: 7000

방어가 튼튼한 날새다. 마법과 간접공격으로 방어를 무너뜨리면서 싸우자. 단 전투개시에 반드시 리플렉트 소서리를 쓰니 궁수를 한 명 넣어 두면 좋을 것이다. 이 녀석의 공격방식은 날새 특유의 스피디한 공격과 마법. 해치운 후 그냥 나가지 말고 아티팩트를 꼭 챙기길 바란다.

●**습득 아이템**: 슬랜딩 레인, 아이시클 엣지, 천공의 눈동자, 엘리멘트 셉터, 홍련의 보주

●**습득 아티팩트**: 성배, 명검 페임 페인, 성황후의 티아라

롬 구릉의 기계저택



▲친절하게도 주의사항이 나온다



◀회전방 전용지도를 보면서 진행

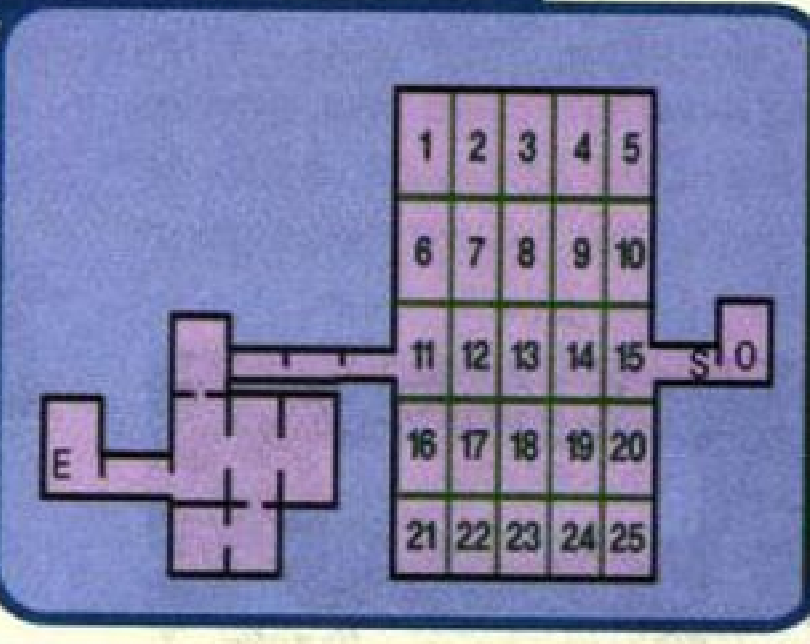


▲메달려라. 턱걸이는 하지 마라

초반의 분위기부터가 더럽다. 약간 들어가면 회전하는 방이 나오는데 머리가 꽤 아픈 던전 중에 하나이다. 아무 생각없이 막 진행하는 사람도 있을텐데 그런 사람들은 갇혀버리는 방에서 좌절을 하게될 것이다. 버그는 아니니 걱정 말라. 회전 방의 특징은 하나의 방에서 시간을 끌면 무사 머리통이 나타나서 입구로 텔레포트 시켜준다. 진정한 재미를 느끼고싶은 사람은 셀렉트버튼으로 나오는 지도를 잘 보면서 진행하면 된다. 귀찮은 사람은 아래를 보라. 다시 한번 말하지만 재미를 느끼고싶은 자는 아래를 보지 말라. 물의 흐름 때문에 점프가 힘든 바닥은 바닥 끄트머리에 물이 흐르지 않는 곳에서 점프하면 아슬아슬하게 갈 수 있다. 또 사다리가 옆으로 되어있는 곳은 점프

!!주의!!! 단순클리어 진행표이니제대로 즐기고 싶은 분은 절대 보지 말 것!!!

단순클리어를 위한 회전 방 이동순서: 11-6-1-2-7-2-7-12-7-2-3-4-3-4-9-4-9-10-9-14-15



해서 방향키의 위를 누르고 있으면 된다.

보스 키마이라

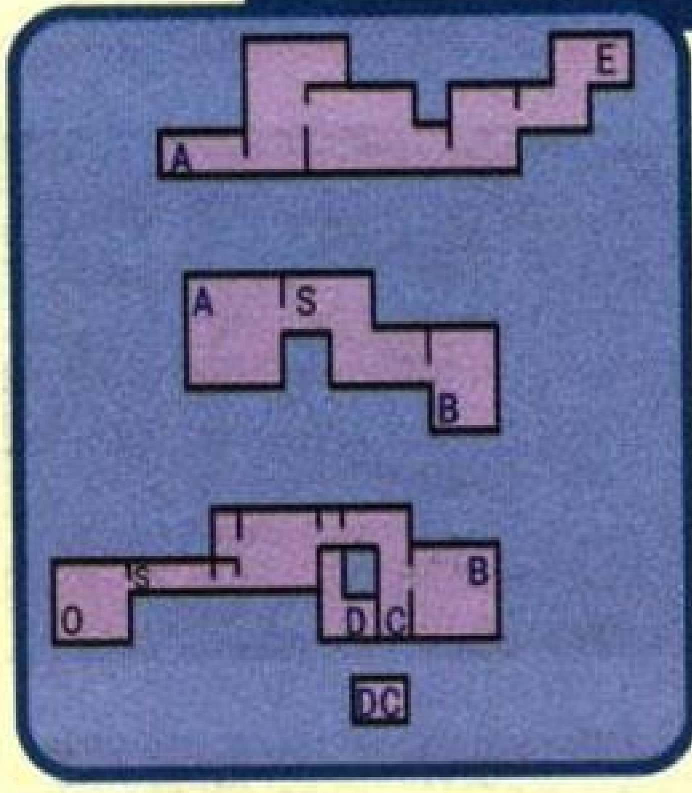
■HP: 20000 ■약점: 없음 ■경험치: 12600

상태이상에 관한 특수공격을 사용한다. 비스트 슬레이어가 있다면 한방에!!!

●**습득 아이템**: 깡다구, 어댑트 일류즌, 천공의 눈동자

●**습득 아티팩트**: 성의 미라지 로브, 묘마의 거울

사커스 침식동굴



여기에는 웅덩이가 많아서 이동에 제약이 있다. 넓은 웅덩이에서는 바닥에 연꽃이 있으니 이것을 잘라 타고 넘어가자. 최초의 세이브 포인트 근처에 마술사의 시체와 그의 혼이 있다. 혼이 하는 이야기를 들어보면 수문의 봉인이 해제되어 이대로라면 물에 잠겨버리고 만다고 한다. 그후 시체를 조사하면 봉인에 필요한 도구를 발견한다. 수문에서는 그것을 멈추려고 해도 멈출 수 없으니 아래에 물이 떨어지는 곳으로 들어가자. 소용돌이 앞에 있는 검은 공에 정석을 맞추고 수문을 멈추고 계속 진행하면 보스가 기다린다. 또 봉인이 끝난 뒤 마술사에게 말을 걸면 경험치를 받을 수 있으니 꼭 갈취할 것.


▲연꽃을 잘라서 타라


▲물에서는 정석을 쓸 수 없다


▲이런 곳은 슬라이딩으로(대출혈 서비스)

보스 크라켄

■HP: 24000 ■약점: 불 ■경험치: 16800

크라켄은 클랍 자이언트를 3마리 데리고 등장하며 물리공격과 특수공격을 사용한다. 방어력이 튼튼하니 마법과 결정기로 보내버리자.

●습득 아이템: 천공의 눈동자, 스트라이크 엣지, 명검 프레어 바젤라드

●습득 아티팩트: 행복의 코인, 생명의 팔찌

암흑탑 젤바

우선 심장이 있는 곳까지 가서 심장을 칼로 마사지해주자. 그러면 암흑탑이 활기를 되찾아 꿈틀대기 시작한다. 입에 씹히면 위장으로 가는데 항문을 통해서 빠져나올 수 있으니 걱정말고 씹혀주자. 게다가 홍련의 보주가 숨겨져 있으니 꼭 가야한다. 어느 정도 진행하면 기둥들이 서 있는데 생긴대로 밟고있으면 밑으로 내려가는 시스템이니 잽싸게 건너가자. 엇, 가다보면 또 하나의 심장이 더 있었다. 당연히 마사지를 해주자.


▲그는 마사지를 원한다


▲가볍게 씹혀주자

보스 헬 서반트

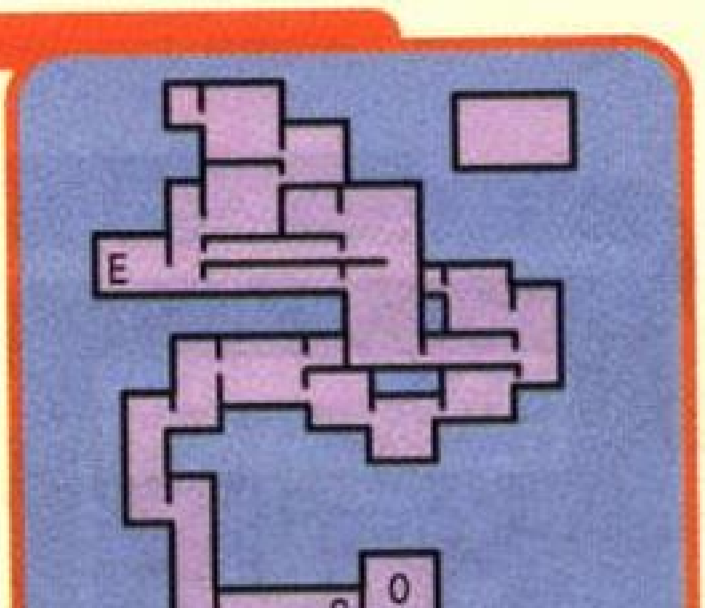
■HP: 22000 ■약점: 없음 ■경험치: 14000

명계(冥界 멍게라고 읽지마!!)의 여왕 헬이 만들어 낸 몬스터. 한 마리인 척 하다가 갑자기 한 놈이 더 꼽사리낀다. 물리공격이 꽤 강력하고 페인트에 빠질 위험도 있으므로 주의. 소생능력이 있으니 남은 에너지를 잘 확인하면서 한꺼번에 묻어주자.

●습득 아이템: 천공의 눈동자, 포이즌 브로우×2, 오토 아이템, 워 해머, 바스타드 소드, 히트, 맨드레이크, 메이지 슬레이어, 성유물, 명검 프레어 바젤라드, 세보리, 투화약, 노이즈 애로, 라이트닝 볼트, 식물의 종자

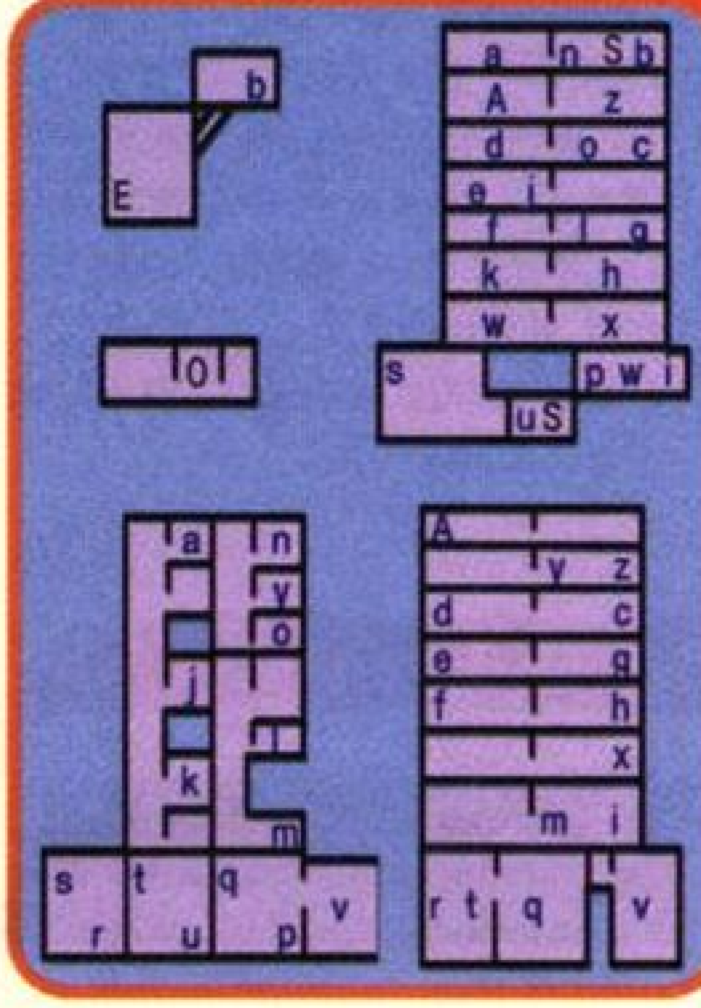
●습득 아티팩트: 소생비법서, 성검 로스트 세라피, 사모 바실리스크


▲위장에서 발견!! 항문의 보주, 아니 홍련의 보주!!




▲여기서 배째고 연속 점프를!!

레자드 바레스의 탑




▲나의 수정을 때려줘(1개 더 있다)


▲여기로 가야 배열변환의 보주를 얻는다

로렌타의 이벤트와 이어지는 레자드 바레스 조직의 본산. 특별히 어렵다거나 하는 점은 없으나 길이 꽤 꼬여있어 약간 헤메게 될 것이다. 그리고 여기에 설치되어 있는 엘리베이터를 이용할 때는 자신의 위치파악을 위해 지도를 때때로 확인할 것. 한 가지 알아둘 점은 레자드가 있는 곳으로 가기위해서 이동방진을 찾아내야 하는데 아래층에서 발견할 수 있는 두개의 수정을 밝히면 세이브존이 있는 곳에 이동방진이 나타난다. 하지만 그것으로 끝이 아니다. 다시 위로 올라가다 보면 또 다른 이동방진이 있다는 것을 알 수 있다. 여기를 통해서 배열변환의 보주를 얻을 수 있으니 꼭 챙겨 가길 바랄 뿐.

드래곤 투스 워리어와 함께 등장한다. 쫄다구를 없애면 레자드에게 빙의해서 DME와 공격력을 2배로 상승시켜 준다. 레자드 바레스의 대마법은 꽤 강력해서 마법방어가 약한 캐릭터는 20000 가까이 데미지를 받게 된다.드래곤 투스 워리어는 드래곤 슬레이어 1방이다. 만일 레자드와 싸우지 않으면 멜티나의 이벤트는 일어나지 않는다.

레자드의 연구실

보스 레자드 바레스

■HP: 10000 ■약점: 없음 ■경험치: 28000

레자드: *어서오세요, 여신 발큐리아여, 지금 이 순간을 얼마나 기다렸던가, 생각하면 수개월 전, 처음으로 당신을 본 때의 가슴의 고동처럼 내 가슴은 흥분돼있어…, 발큐리아여, 사랑스런 사람이여.*

발키리: *이송방진!! 잃어버린 주문은 어째서 쓸 수 있지?*

레자드: *저는 당신을 처음 본 때부터 계속 생각했습니다. 사람이 죽어서 혼이 되어 방황한다면 그 혼과 같이 살아가는 신이란 대체 뭔가?*

발키리: *…*

레자드: *나는 신이라고 하는 건 혼과 같은 존재라는 생각에 도달했습니다. 그래서 난 이 그릇을 만들어 낸 거요!! 신이 그릇이 되는 엘프를 만든 것과는 다른 방법으로 엘프로부터 이 그릇을 빼앗았소. 이 그릇에 들어가야만 하는 혼은 다른 게 아닙니다. 발큐리아! 당신 자신이죠!!*

발키리: *나를 불러내기 위해 옥상에서 부부에게 그런 잔혹한 짓을 한 것인가?*

레자드: *그렇습니다.*

발키리: *호문크루스의 그릇에 혼을 융합시켜서 한 사람의 인간을 만들어내기 위해 얼마나 많은 사람과 엘프들을 희생시킨 거냐?*

레자드: *그렇습니다. 신이 아닌 인간으로서의 존재, 발큐리아. 그것이 내가 바라는 모든 것입니다!!*

발키리: *어리석은…, 짧은 생각에 네 인생을 내던지는가!! 사람의 영역을 뛰어넘은 것을 기다리는 것은 혼이 아냐, 사라져라!*

레자드: *유감이군…, 뭐, 언제든지 재생은 가능합니다만.*

(전투 승리 후)

레자드: *다시 만나기를 빕니다.*

발키리: *도망가는가!! 도대체 신과 인간 사이에 애정이 성립할 거라고 생각하고 있는 거냐?!*

레자드: *이거 재미있는 걸 말씀하시는군, 신과 인간사이? 당신은 자신이 대체 어떤 존재인가 전혀 모르는 것 같군요?*

발키리: *내 존재? 바보같은!! 주신 오딘이야 말로 우리의 아버지, 창조주!!*

레자드: *뭐 상관없죠, 그런 건, 내게 있어서 더 소중한 것은, 발큐리아여!! 내가 당신을 사랑하고 있다는 사실인 것이오.*

발키리: *말도 안되는….*

레자드: *그럼 또, 만나죠.*

'당신은 자신이 대체 어떤 존재인가 전혀 모르는 것 같군요?'

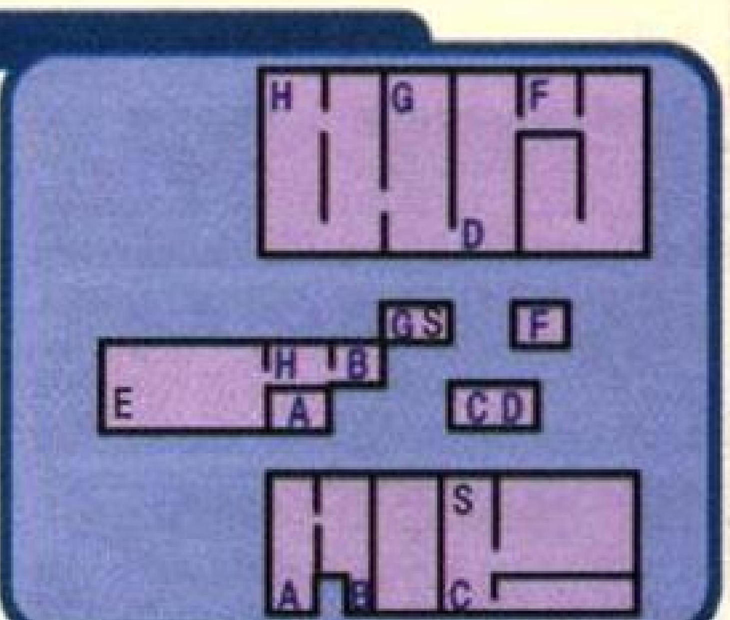
발키리: *이곳은… 그놈 이런 일을!! ……아, 이건…어째서?*

●습득 아이템: 워 해머, 천공의 눈동자, 아서 경전, 바스타드 소드, 황수정, 아이시클 엣지, 스플래시, 베라돈나, 쿨 댄슬, 황수정, 댄싱 소드, 리비스 창석, 배열변환의 보주, 타이머링, 에텔 셉터, 불로불사의 책

아크다인의 유적


◀문도 닫혔는데 살육이나 벌이자

여기서는 정석을 요령있게 써야만 이동할 수 있다. 여기서 나오는 상자 중에는 몬스터가 튀어나오는 것이 많으니 주의. 진행하다 보면 문이 닫혀버리는 방이 있는데 적을 모두 해치우면 다시 열린다. 마지막 방에는 수정에 갇힌 리셀리아와 발키리에게 졸병취급을 당하는 레이버 로드들이 있다.




▲정석 가루를 활용

보스 레이버 로드

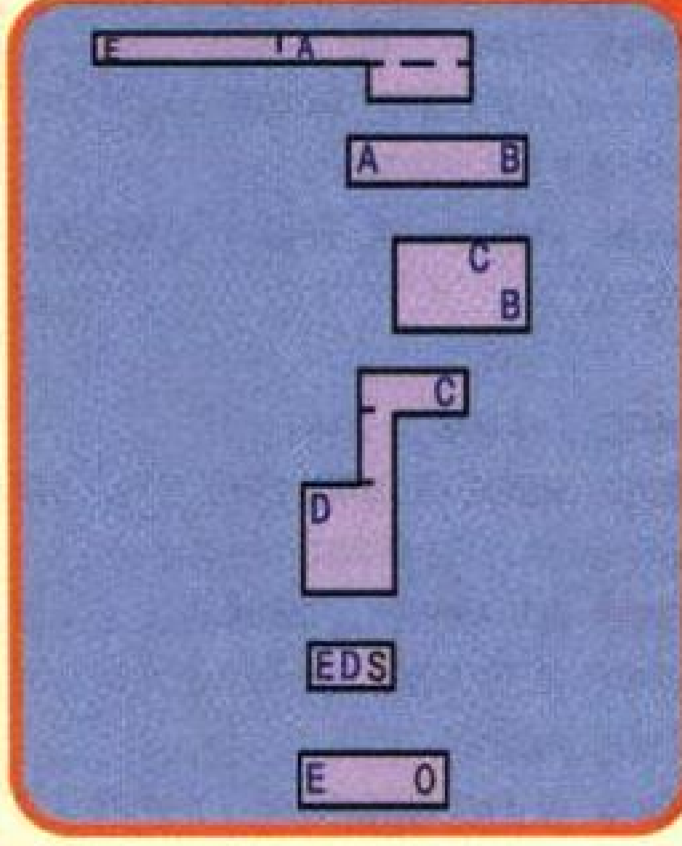
■HP: 16000 ■약점: 없음 ■경험치: 4000

레이버 로드 3마리가 타오르는 식칼을 들고 등장한다. 그들은 물리공격밖에 쓰지 않지만 데미지가 장난이 아니다. 하나하나 각개격파를 해나가자.

●**습득 아이템**: 맹금의 손톱, 리듀스 파워×2, 스턴 매직×2, 랜서, 에텔셉터, 리듀스 가드×2, 다크, 베라돈나, 천공의 눈동자, 레지스트 매직, 식물의 종자, 에스토크, 다크니스 애로, 라비스 창석, 레지스트 데미지, 에텔 셉터, 크리스 창석, 세보리, 마이티 체크

●**습득 아티팩트**: 스타 가드, 성장 어드벤티아, 성의 브리타니아 가브

불꽃의 궁성요새



들어가자마자 불똥이 가득 날아온다. 비사이로 막가써의 유지를 이어받아 불 사이로 잘 피하면서 진행하자. 길이 없는 곳은 둥근 물체의 스위치를 조작하면 새롭게 길이 뚫리니 잘 알아두자. 조금 앞으로 진행하면 용암으로 가로막힌 곳이 나오는데 여기에서는 앉아서 뛩기기를 이용하면 즐겁게 갈 수 있다. 바닥을 밟으면 불똥이 내려오는 방은 좌측에 있는 항아리를 우측으로 옮긴다(던지자!). 그리고 항아리를 들고 떨어지는 불똥을 항아리로 계속 막아내다 보면 클리어된다(버그인지 몰라도 얼음덩어리를 이용해도 된다). 이후 보스가 기다리는 방으로 갈 수 있다.


▲조작해라. 조작!!

보스 화이어 엘리멘탈

■HP: 36000 ■약점: 얼음 ■경험치: 31500

불의 정령인 주제에 얼음주문을 외우며 불을 뿜는 시건방진 놈이다. 콤보로 괴롭히면 생명의 팔지를 던져주니 꼭 뺏자.

●**습득 아이템**: 천공의 눈동자, 세도우 서반트, 에스토크, 다크 세이버, 구울 파우더, 스톤 토우치, 랜서, 홍련의 보주

●**습득 아티팩트**: 구원의 등불, 홍련검 인페르나스, 미트라의 성수

망실도시 디팡

들어가자마자 발바롯사와 싸우게되니 주의. 그와는 연속으로 2번을 싸우게된다. 지금은 아무리 죽여도 죽지않는 도근성의 사나이이므로 우선 무시하고 디팡성을 수색해 보자. 일단 지하에 있는 시간제어장치를 이용하여 과거로 가자. 과거로 가면 발키리의 나찰버전인 아리일당을 볼 수 있다. 그들은 시간을 조정하여 신의 영역에 침범한 발바롯사왕과 세 마도사를 작살내러 온 것이다(곧이어 발바롯사의 얼굴이 왜 없는지를 알게될 것이다). 신경끄고 마을에서 숨겨진 방에 대해 정보를 얻은 후 다시 성으로 가자. 제일 꼭대기 방의 책장에 있는 버튼을 누르면 숨겨진 방이 불쑥 나타난다. 그러면 방안에 꽝박혀있는 왕비 마르베스에게 왕관을 받은 후 현대로 돌아오자. 발바롯사의 영을 정화한 후 다시 성으로(순진한 왕을 이용한 세 마도사는 머리통을 발바롯사와 똑같은 형태로 만들어줘야 한다). 세 마도사가 숨어있는 방이 조금 난해한데 세이브 포인트 위에 있는 스탠드글라스를 부수면 숨겨진 길이 보인다.


◀여기가 시간제어장치

다인과 가레스가 방패이고 조금 잘난 월저는 후위에서 나온다. 마법방어력이 강하니 이쪽의 마법공격은 거의 효과가 없다. 게다가 다인은 소생을 사용하므로 먼저 보내버리자.

보스 월저

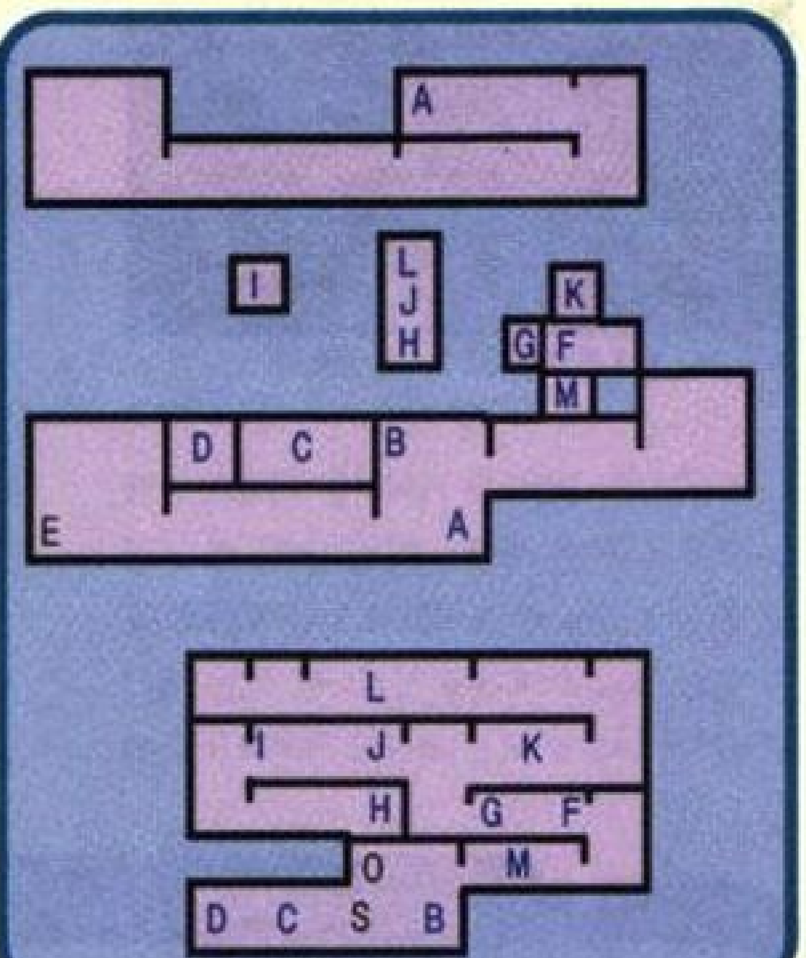
■HP: 40000 ■약점: 없음 ■경험치: 28000

다인

■HP: 18000 ■약점: 없음 ■경험치: 700

가레스

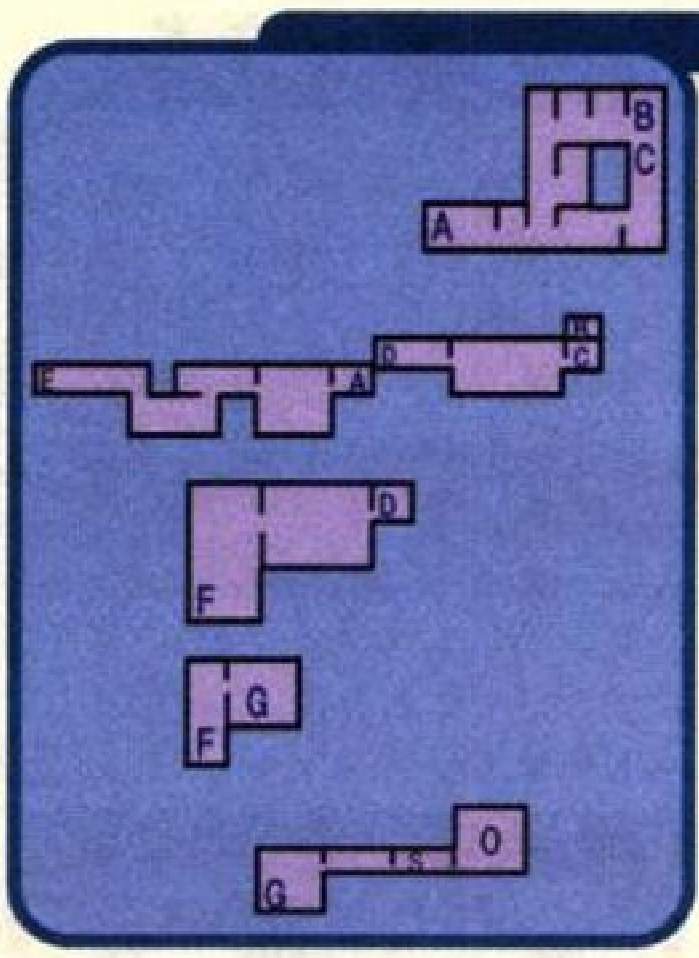
■HP: 18000 ■약점: 없음 ■경험치: 700



●**습득 아이템**: 크로스 에어레이드, 컨센트레이션, 명검 루인즈 페이트, 에텔 셉터, 베라돈나, 포르트 주, 에복 페저, 에스토크, 리플렉트 소서리, 목 없는 인형, 트리플 디스트레스, 천공의 눈동자, 다크 세이버, 랜서

●**습득 아티팩트**: 순색의 관, 후창 드라군 타일런트

수중신전



물이 가득 들어있는(?) 신전이다. 적들이 상당히 강하니 적들과 싸우기 싫은 사람은 열심히 헤엄치며 도망가자(전체적으로 독에 약하니 그걸 이용해도). 우선 첫 번째 난관에서는 탁자같이 보이는 판대기를 밟으면 광선뿜는 석상이 내려오니 그것을 밟고 올라가면 된다. 그다음 보이는 것은 매달리는 기계장치와 밀고 당기는 기계장치이다. 이 두개를 조합해서 진행해 나갈 수 있다. 웬만하면 능력껏 해내기를 권장하지만 정말 귀찮던지

!!!주의!!!!단순클리어 진행표이니 제대로 즐기고 싶은 분은 절대 보지 말 것!!

1. 우선 기계를 조작하지 않고 계속 가다보면 나오는, 석판을 앞으로 빼낸다(여유롭게).
2. 매달리는 기계 중 왼쪽 레버를 최대한 아래로 내린다(계속 매달리고 있으면 된다).
3. 방의 기계를 당기면 물이 차오른다.
4. 오른쪽 방의 구슬을 때려준다.


▲정석가루반사의 원리


▲점프만이 살길이다

너무 어려워서 어찌할 줄 모르는 초보 게이머, 또는 게임이란 최단시간 내에 클리어하는 것이다 라고 부르짖는 정복 매니아들은 아래를 보면서 진행하라.

조금 더 진행하면 물에 잠겨있고 문마저 잠겨있는 곳은 노란 스위치에다 얼음덩어리를 하나 붙여놓으면 문이 열리니 안심하고 진행하라. 그리고 녹색구슬과 잠긴 문은 정석을 만들어 냉동광선을 반사시켜서 맞추면 OK. 노란 스위치 두개를 조작하여 열리는 문에 들어가면 열심히 점프를 해야한다. 마지막에 녹색구슬 세계는 정석반사의 원리로 해결하지만 정석가루도 반사시킨다는 사실을 알아야 쉽게 클리어할 수 있다. 그 앞에 눈알을 지나면 보스전.

보스 레이스

■HP: 100000 ■약점: 없음 ■경험치:70000

HP가 많다. 마법도 강하다. 2번째 공격은 반드시 그라비티 브레스를 외운다(젠장). 그러나 아티팩트인 미트라의 성수를 쓰면 한방으로 보낼 수가 있다는 사실. 혹시 없거나 아까운 사람은 파라라이 체크라도 장비시키자. 그라비티 브레스의 위력을 반으로 줄일 수 있으니, 위험할 것 같은 사람은 깡다구를 습득하는 것도 좋다.

●습득 아이템: 천공의 눈동자, 이그니트 재베린, 다크, 엔젤 큐리오, 라비스 창석, 프리즈믹 미사일, 명검 루인 페이트, 후트맨즈 액스, 차지, 훙련의 보주

●습득 아티팩트: 경개 리플렉스, 열도 파웰, 은하의 물방울


▲미리 길을 만들어 두자

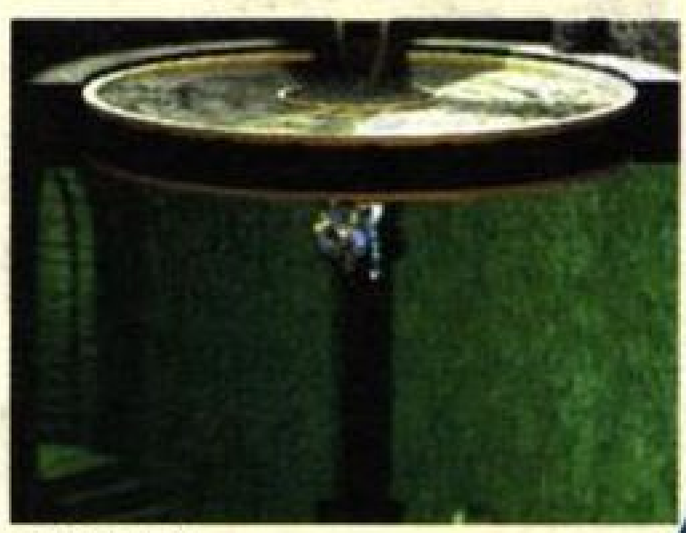

▲스위치에 조각을 선물하자


▲밀고

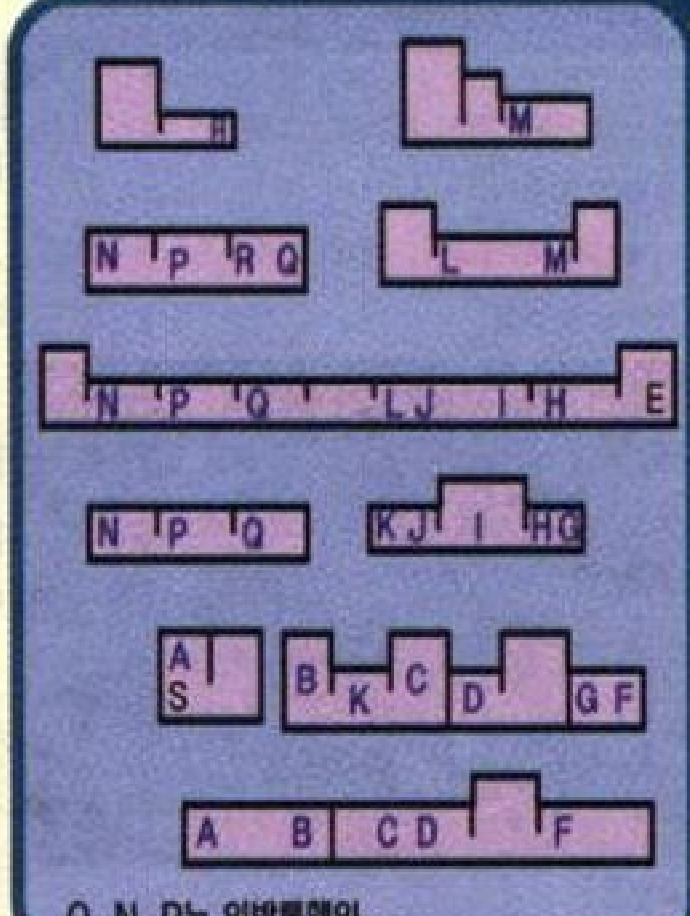

▲당기고


▲땡기고


▲때려주면


▲길이 생긴다

정령의 숲



Q, N, P는 일방통행임.

우선은 숲의 좌측으로 주욱가면 엘프가 사는 마을로 안내받는다. 거기서 염주의 구슬을 고치기 위해서는 4가지의 아이템이 필요하다는 말을 듣게된다. 그것은 양음의 물방울과 금의 촉대, 온실, 매료의 날개. 우선 양음의 물방울은 남쪽 숲의 샘에 있다. 혹시 샘이 말라있을 때는 나갔다가 들어오면 물이 차있으니 걱정없다. 금의 촉대는 숲 중앙에 사는 고릴라 이리발기본에게 갈취할 수 있으며 온실은 북서쪽에 사는 왕거미 베놈 스파이더가 갖고 있다. 그리고 매료의 날개는 북서쪽에 있는 코카트라이스에게 뺏을 수 있다. 그러나 이로서 정령의 숲이 끝난 것은 아니다. 엘프의 마을과 안내원 사이의 미로가 궁금하지 않은가? 염주의 구슬을 수리한 후 다시 숲으로 들어오면 도중의 미로를 헤맬 수 있다. 남서쪽으로 가면 코카트라이스가 한 마리 더 있는데 이 녀석을 없애면 아티팩트를 얻을 수 있으니 꼭 챙기자.


▲이 여자에게 부탁을


▲숨겨진 보물이 많다


▲양음의 물방울

보스	이리발기본	
■HP: 42000	■약점: 얼음	■경험치: 35000

통상공격밖에 할 줄 모름. 공격력도 그렇게 높지 않는 바보.

베놈 스파이더		
■HP: 50000	■약점: 불	■경험치: 35000

독공격이 메인이다.

코카트라이스		
■HP: 50000	■약점: 불	■경험치: 35000

석화공격은 스톤체크가 있으면 방지할 수 있다.

●습득 아이템: 천공의 눈동자, 루선 해머, 타이머 링, 프리번트 소서리×2, 큐어 프림스, 성의 실프렛, 와지르 레이피어, 라비스 창석, 황금알×2, 이그니트 자베린, 리듀스 파워

●습득 아티팩트: 신궁 엘븐보우, 정왕검 알렉타리스

아리안로드의 미궁


▲숫자를 파악하라

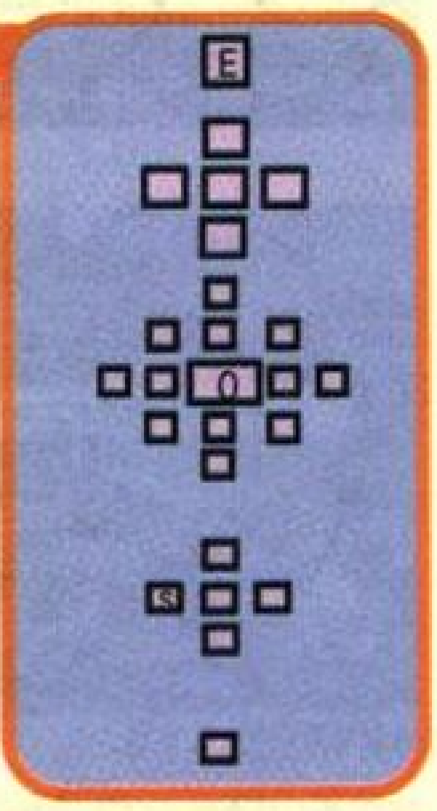

▲여기까지 오면 다 끝난 거나 마찬가지

이 미궁의 구조는 숫자 패널에 써있는 대로 워프한다는 것이다. 판넬이 두개인 경우, 숫자와 숫자는 +, 뒤에 −나 ×가 씌여있는 것은 그 공식에 맞추면 된다. 지도를 보면서 보물을 꼭꼭 챙겨먹으면서 이동하자(서… 설마 산수를 못하는 유저는… 없겠지). 17에 세이브 포인트가 있고 25에는 인간의 혼만으로도 부족해서 여신의 혼마저 먹으려는 건방진 보스가 있다.

보스	다크로드	
■HP: 415000	■약점: 성	■경험치: 210000

데몬 바란		
■HP: 70000	■약점: 없음	■경험치: 10500

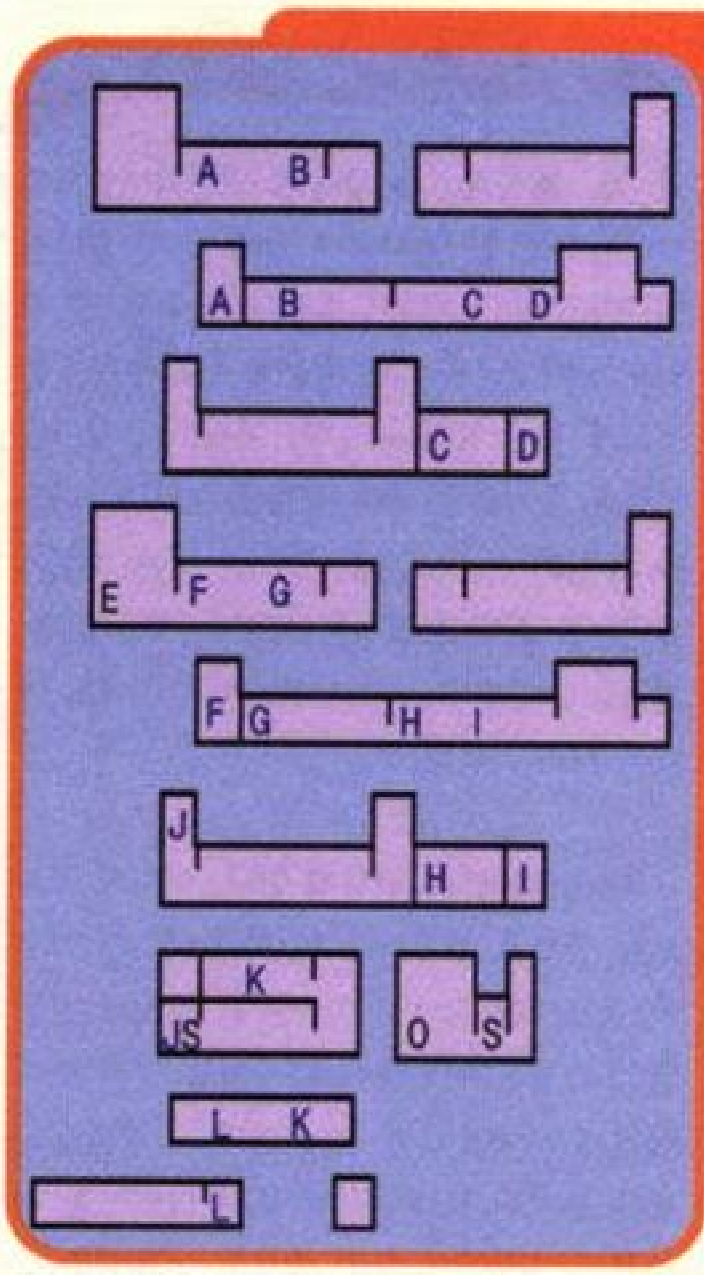
데몬 바란 2마리가 어느새 호위하고 있다. 데몬 바란은 자신의 HP를 회복한다든지 아군의 DME를 1로 하는 공격을 악랄하게도 사용한다. 하지만 다크 로드는 마법은 사용하지 않으니 안심이지만 무식한 놈이 힘은 세다고 물리공격력은 높다. 강렬한 전체공격기술(기술명은 까먹었다)도 주의.



●습득 아이템: 마창 이터널 포르츠, 홍련의 보주, 요검 크롬레어, 천공의 눈동자, 마장 아포칼립스, 섬궁 포울 슬레이어

●습득 아티팩트: 뇌광검 세드자드, 현자 솔론의 비전서, 성장 유니콘즈 혼

통풍전



여기도 상당히 머리를 요하는 곳이다. 여기서는 돌을 잘 주워야 성공할 수 있다. 일본어 사전을 펴놓고 열심히 연구해 보라.

마력이 높다. 하지만 이 정도 던전이면 그대들도 이력이 났을 것이다. 나름대로 요리하라. 별로 강하진 않으니.

보스 가놋사

■HP: 35000 ■약점: 없음 ■경험치: 126000

●**습득 아이템**: 라비스 창석×2, 천공의 눈동자×2, 와지르 레이피어, 크리스 창석, 가드 레인포스, 에텔 셉터, 포르트 주, 번 스톰, 루센 해머, 이그니트 쟈베린, 세보리, 프리즈믹 미사일, 실드 크리티컬, 드래곤 슬레이어, 마이트 레인포스, 스펠 레인포스, 강창 다이나소아

●**습득 아티팩트**: 드라군 페이스, 조주병 설계도면, 거룩하시기도 한 모래시계

!!!주의!!!! 단순클리어진행표이니 제대로 즐기고 싶은 분은 절대 보지 말 것!!

우선 만월의 돌을 손에 넣자. 그것을 여성상에 끼우면 맵의 변화를 느낄 수 있다. 다음 일식의 돌을 손에 넣은 후 여성상에 끼우고 후딱 들어가 흑점의 돌을 손에 넣는다. 그 앞에는 남성상을 조종할 수 있는 방이 있다. 일식의 돌을 얻을 때 보았던 남성상과 같은 방향으로 돌리면 아래의 태양문이 열린다. 그 방에 삼일월의 돌이 있으니 역시 여성상에 끼운다. 그 다음 암조의 돌을 손에 넣고(나도 지겹다. 이런 말투) 여성상에 끼우자. 방의 수수께끼는 두려운 타롯카드부터 순서대로 조사하자. 그러니까 간단히 말해 65143728(좌측에서 세 번째를 맨 처음 조사하고 가장 우측의 방을 마지막에 들어가라는 소리다)의 순서로. 그 앞에 있는 신월의 돌을 손에 넣고 또, 또, 또!! 여성상에 끼운다. 앞에 시계부품 같은 기계를 조작한 후 흑점의 돌을 여성상에 끼우자. 그 후 밑에 있는 문을 통해 속으로 가면 수호자들(석상이다)이 수호하는 방이 두개있다. 첫번째 메세지를 보면 수호자의 눈에 띄면 안 된다 이다. 말그대로 그의 눈에 띄지않게 잘 피하자. 그러면 수호자가 알아서 문을 연다. 다음 수호자는 피곤하면 잠든다 라는 것이니 수호자의 뒤를 졸졸 쫓아다니며 스토킹하자. 그러면 피곤해진 수호자는 멈춰버리고 수호자에게서 홍염의 돌을 얻을 수 있다. 그리고 과연 그것으로 무엇을 하겠는가? 삶아먹을까? 아니다. 홍염의 돌을 여성상에 끼우면 그 앞에는 이런 거지같은 미궁을 잘도 헤치고 온 가놋사가 등장한다.



◀역사는 이 여성상에서 시작된다

요툰하임 궁전



▲체감적 강함은 스루트 이상

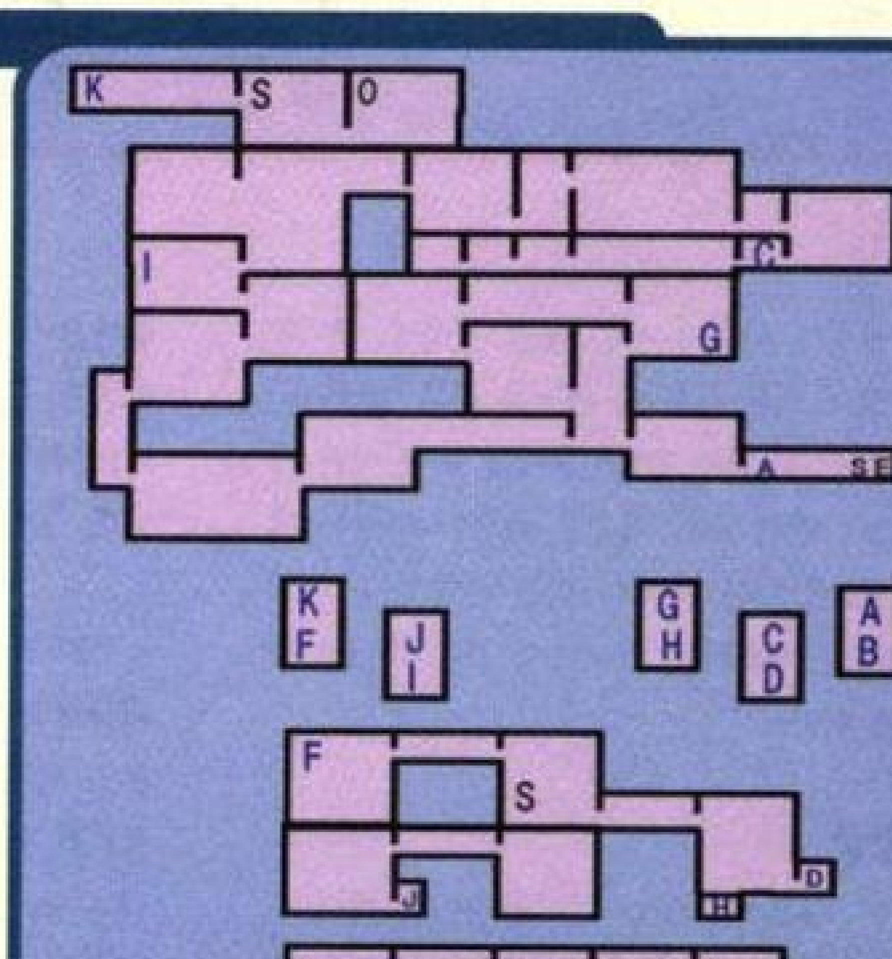


◀모오자, 불덩이

월드맵으로 절대 빠져나갈 수 없다. 그러나 서비스로 던전 어디서나 도구를 생성할 수 있으므로 다행이라면 다행이랄 수 있다. 안 속으로 들어가는 첫길은 보스보다도 더욱 강한(듯한) 블러드 베인이라는 몬스터를 만나기 위한 키를 얻는 곳이다. 그 키란 자주색 불꽃인데 붉은색 불꽃과 파란색 불꽃을 아래의 항아리에 섞으면 자주색의 불꽃을 얻을 수 있다. 이것을 지니고 있으면 보통 때는 얼음 때문에 들어가지 못하는 문으로 갈 수 있으며 거기엔 블러드 베인이 기다리고 있다. 이 녀석을 없애면 마검 레반테인을 주니 진정한 학살의 미학을 즐기고싶은 사람은 꼭 얻어보라. 두번째로 등장하는 얼음 문. 이것은 앞에 나오는 연옥의 불꽃을 손에 넣고 불꽃이 꺼지기 전에 여기에 도착하면 길이 뚫려있다. 이후는 탄탄대로 일직선이니 스루트를 잘 처단하자. 하지만 그의 말은 오딘의 새로운 모습을 알게 해 주는데, 그 말의 진상을 알고싶은 사람은 진엔딩을 노려라.

밴 신족 두녀석을 데리고 등장한다. 그는 마력도 높아서 대마법도 쓴다. 과연 밴 신족. 하지만 싸우는 법에 따라 의외로 쉽게 보낼 수 있다.

●**습득 아이템**: 멘틀 리액션, 프리즈 체크, 지

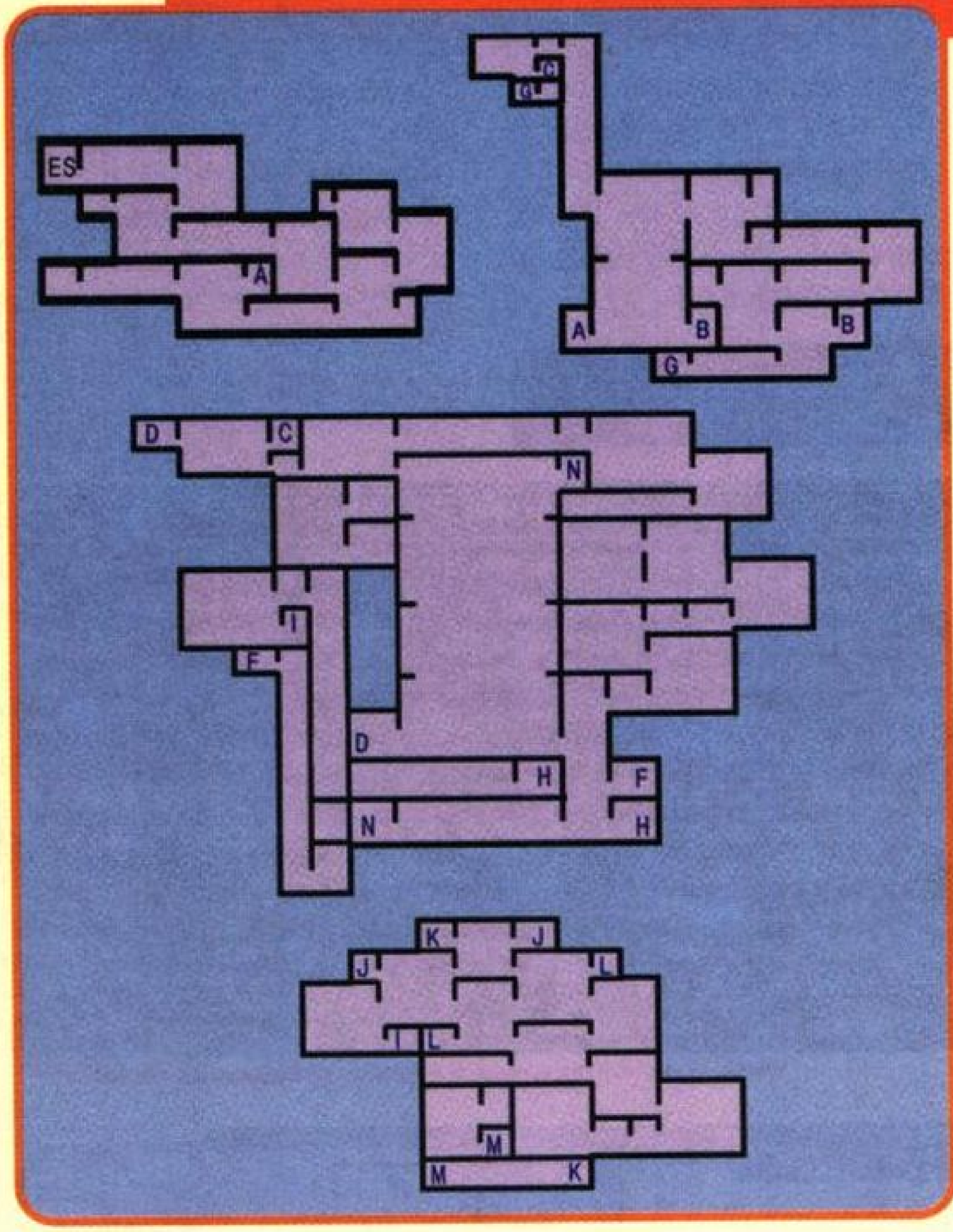


보스 스루트

■HP: 300000 ■약점: 없음 ■경험치: 210000

기디리스×3, 천공의 눈동자, 스칼렛 엣지, 노블 에릭서, 식물의 종자×2, 프레아 크리스탈×2, 에텔 셉터, 마검 레반테인

세라픽 게이트



이계의 신들이 사는 성역 세라픽 게이트에 잘 오셨습니다. 이 던전은 본편 어딘가에서 얻을 수 있는 8개의 보주를 손에 넣은 사람만이 완전 공략 가능한 최후의 시련이 되는 장소입니다. 최악의 적을 앞에 두고 당신이 키운 캐릭터는 어디까지 통용될까요? 건투를 빕니다.

워닝

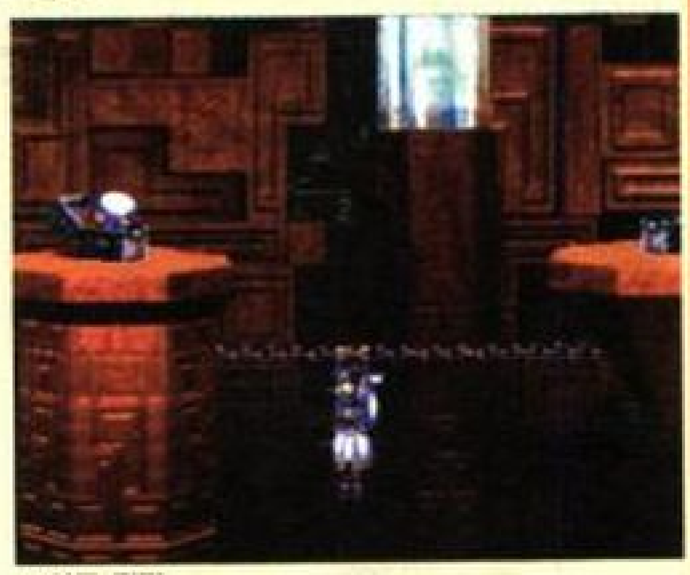
이 에리어에 있는 세이브 포인트에서 세이브데이터를 덮어쓰면 본편의 시나리오에 들어갈 수 없습니다. 주의하세요. 또한 이 던전은 본편과는 아무 관련성도 없기 때문에 분위기가 짜증나거나 싫은 사람은 플레이를 하지 말 것을 권장합니다.

마지막 숨겨진 던전(?) 세라픽 게이트. 시작하면 위와 같이 친절한 경고 메세지가 뜨고 바로 세라픽 게이트 유일의 세이브 포인트가 보인다. 몇 가지 알아둘 점은 이 던전은 서비스용 던전이기 때문에 레자드와 브람스, 프레이를 동료로 만들 수 있고 최강의 적, 최강의 아이템들로 구성되어있으며 아이템 생성을 '어디서나 함께' 할 수 있다는 것 정도. 아, 그리고 홍련의 보주로 열 수 있는 문이 8군데 있기 때문에 홍련의 보주를 모으지 못한 유저나 노말, 이지로 플레이한 분들은 손가락만 쭉쭉 빨게될 것이다. 하드로 홍련의 보주 8개를 모으신 분은 자신의 캐릭터를 가지고 열심히 모험을 하면 된다. 적들은 요툰하임 성과 마찬가지로 죽여도 맵에서 사라지지 않는다.

먼저 레자드와 만나게 된다. 여기서 레자드는 블루털 게이즈와 헬 게이즈를 번견(番犬)으로 데리고 나온다. 눈깔 괴물의 공통점인 소생은 여전하니 눈깔들을 먼저 뽀개버리자(레자드마저 소생된다). 주의점은 둘다 동시에 보내주어야 하니 타이밍을 잘 맞춰서 마법이나 활을 적절히 이용하자(그것마저 귀찮으면 성장 미스틱와이저를 얻은 후에 싸우자).

가브리에 세레스타: *…인간? 아니, 달라. 두렵도록 지고한 정신체, 아마도 다른 세계의…. 후훗, 몸의 이해의 범주를 넘어선 자를 특별 취급하는 인간의 단어를 빌리자면 너도 '신'인 것인가? 인간도 신도 하나의 '존재'일 뿐인데. …나는 너에게 흥미가 있다. 한번 상대를 해줄까? 금방 끝날테니까.*

이셀리아 퀸: *가브리아 세레스타를 쓰러트리고 여기까지 온 자가 있다니…. 좋아요. 내가 상대를 해드리죠.*


▲열고 튀자

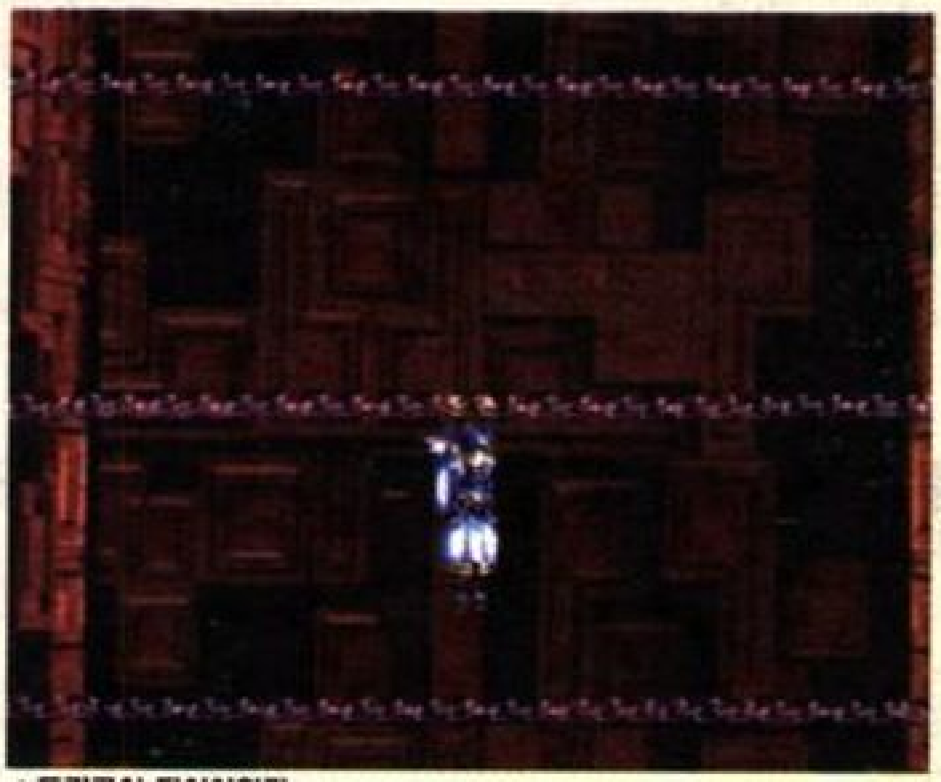

▲다 알지?


▲이 정체불명의 덩어리로 워프


▲여기서 떨어지면 아래 맵으로(그나마 다행?)

세라픽 게이트의 최종 보스 이셀리아 퀸. 뭐 약간 센 정도지만 전원이 깡다구를 셋업하고 엔젤 큐리오나 불사조의 날개를 장비하면 즐겁게 차라도 마시면서 보내버릴 수 있다. 처음에는 트라이 엠블렘을 주지만 다시 세라픽 게이트에 도전하여 이셀리아 퀸을 골로 보내면 헛소리가 적힌 문서 쪼가리를 준다. 그래도 신경끄고 계속 보내주면 10번째에는 드디어 구인의 검을 얻을 수 있다. 그래도 계속 한다면…….

●**습득 아이템**: 스펠 레인포스, 황금알×14, 파이어 랜스, 생성의 구슬, 마이티 체크×2, 마이트 레인포스, 마궁 레이저 포스, 이터너리 거브×2, 포이즌 블로우, 리듀스 가드, 번 스톰, 이터너리 거브, 영검 쿠사나기, 성장 미스틱 와이저, 쿨 댄슬, 스카우트 오브, 실드 크리티컬, 신창 이세리얼 디바이드, 성장 밀리온 테라, 아이시클 엣지, 마검 액터 네파리우스, 블러디 다스터, 이터너리 거브, 라이트닝 볼트, 전환의 지팡이, 크리스 창석, 라비스 창석, 투기 에텔 레이저, 마검 다인슬레이브



▲동키콩이 되어야한다



▲칼로 바닥을 깨자



▲죽어도 좋습니까?!



▲여기서 떨어져야



▲이렇게 열린다

엔딩 분기 리스트

엔딩 A

기본적인 조건은 「루시오를 챕터 6까지 신계전송한 후 이벤트들을 겪고 봉인치 40미만으로 챕터 7의 루시오 이벤트를 보고 챕터 7-8의 신계 이벤트를 본 후 은방울꽃의 초원으로 간다」이다. 이에 관련하여 봉인치를 내리는 이벤트들은 다음과 같다.

- ●챕터 4가 되기 전에 종란의 초원으로 간다. (-15)
- ●챕터 4가 되기 전에 제라베른에 간다. (-15)
- ●레자드 바레스의 탑을 클리어한다. (-15)
- ●브람스성에서 브람스를 만난다(-10)
- ●루시오 & 멜티나를 동료로 한다(-15)
- ●그 외에도 캐릭터를 동료로 한다(-2)
- ●니벨룽겐의 반지를 뺀 채로 챕터 종료(-2)

엔딩 B

A, C 중 아무 조건도 만족시키지 않으면 된다.

엔딩 C

평가치 30이하에서 프레이에게 경고를 받은 후 평가치를 0으로 해서 던전과 마을에서 나온다.

보너스, 보너스!

캐릭터 일러스트

보이스 컬렉션에서 100%를 채운 후 그 캐릭터를 ㅁ버튼으로 선택.

세라픽 게이트

최종 세이브포인트에서 세이브한 데이터가 있다면 만사 오케이. 훈련의 보주 8개를 모아야 제대로 진행할 수 있다.

●훈련의 보주 입수장소

사레르노 실험장	암흑탑 젤바
수중신전	불꽃의 궁성요새
고대분묘 아멘티(2개)	
천공성	
아리안로드의 미궁	

BGM 추가

최종 세이브포인트에서 세이브한 데이터가 있으면 오케이.

스킬, 마법 리스트

● 리액션 스킬

스킬명	효과	습득시 소요CP(레벨당)
퍼스트 에이드(ファースト・エイド)	15%의 확률로 동료(만!) 한 명을 회복	12, 12, 14, 14, 26, 26, 48, 48
오토 아이템(オートアイテム)	상황에 맞춰 아이템을 사용, 우선순위 설정가능	4, 4, 8, 8, 12, 12, 16, 16
스로(スロー)	마법의 칼날을 발사	25
큐어 컨디션(キュア・コンディション)	동료(만!) 한 명의 상태이상 치료	15(독), 15, 20(냉동), 20(마비), 30(침묵), 30(저주), 40, 40(석화)
깡다구(ガッツ)	죽어도 안죽음!! 발동률은 레벨과 비례	15, 15, 20, 20, 30, 30, 40, 40
어댑트 일류즌(アデプト・イリュージョン)	환영을 만들어 공격회피, 발동률 레벨비례	12, 13, 14, 25, 26, 27, 38, 49
댄싱 소드(ダンシング・ソード)	회피, 방어 후 2개의 칼이 공격, 발동률 레벨비례	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
라스트 트라이얼(ラスト・トライアル)	행동불능시 적에게 저주를 검, 발동률 레벨비례	

● 서포트 스킬

스킬명	효과	습득시 소요CP(레벨당)
스플래시(スプラッシュ)	충격파로 추가공격, 콤보에 추가되지 않음	20, 20, 30, 55, 55, 75, 80, 90
콤보 카운터(コンボ・カウンター)	반격시 통상공격 가능	40
스턴 매직(スタン・マジック)	마법 명중시 페인트효과를 추가, 발동률 레벨비례	60, 70, 70, 80, 80, 90, 90, 90
콘센트레이션(コンセントレーション)	DME를 소비해서 CT를 2로 한다. 소비DME 레벨비례	30, 40, 50, 60, 70
노이즈 애로(ノイズ・アロー)	주문봉쇄, 성공률 레벨비례	20, 20, 20, 35, 35, 35, 40, 50
트리플 디스트리스(トリプル・ディストレス)	공격과 동시에 적의 회피, 방어, 반격확률 저하, 성공률 레벨비례	40, 40, 40, 55, 55, 55, 60, 60
리벨리(レヴェリー)	분신으로 추가공격	
스틸 매직(スティール・マジック)	마법공격으로 해치운 적의 혼을 자신의 DME로 환원한다. 환원률은 적의 생명력과 스킬레벨에 비례	

● 어택 스킬

스킬명	효과	습득시 소요CP(레벨당)
차지(チャージ)	공격력1.5배 증가, DME최대치에서 5/100의 DME소비	60
스트라이크 엣지(ストライク・エッジ)	페인트확률 50%의 공격 DME최대치에서 5/100의 DME소비	50
다크(ダーク)	배후에서 공격, 적의 완전방어를 50%저하	50
트릭 스텝(トリック・ステップ)	반격을 대비하여 공격전에 일단 회피	50
웨이트 리액션(ウェイト・リアクション)	CT중에 수마로 공격 위력 레벨비례	5, 10, 20, 40, 80, 80, 90, 90
슬랜딩 레인(スランディング・レイン)	전체공격	30
다크니스 애로(ダークネス・アロー)	공격과 동시에 적의 회피율 저하	90
멘틀 리액션(メンタル・リアクション)	DME 소비해서 CT긴급회복, 소비량은 최대치와 레벨에 따라	95, 95, 95, 95
스칼렛 엣지(スカーレッド・エッジ)	다운효과 추가	90
펄스 애로(フォールス・アロー)	공격을 가드시키고 화살을 삼연사한다	

● 스테이터스 스킬

스킬명	효과	습득시 소요CP(레벨당)
택틱스(タクティクス)	전술지식, 레벨×1의 INT상승수정	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
히어 노이즈(ヒア・ノイズ)	기척감지, 레벨×1의 AGL상승수정	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
파인드 트랩(ファインド・トラップ)	함정감지	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
서바이벌(サバイバル)	서바이벌 지식, 레벨×200의 DME상승수정	15, 25, 35, 45, 55, 65, 75, 85
아이덴티파이(アイデンティファイ)	아이템 감정능력	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
리더십(リーダーシップ)	집단 통솔력	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
파이트(ファイト)	사기, 레벨×2의 STR, INT, AGL, DEX상승수정	10, 10, 20, 20, 30, 40, 50, 60
트릭(トリック)	책략, 레벨×2의 INT상승수정	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
머치(マーチ)	행군지식, 레벨×1의 INT상승수정	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
포메이션(フォーメーション)	진형지식, 레벨×1의 INT상승수정	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
어택 파워(アタック・パワー)	공격, 레벨×30의 STR상승수정	5, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70
디펜드(ディフェンド)	방어, 레벨×10의 RDM상승수정	10, 20, 20, 25, 25, 30, 30, 40
어보이드(アボイド)	회피, 레벨×3의 AGL상승수정	5, 15, 15, 25, 25, 35, 45, 55
히트(ヒット)	명중, 레벨×3의 DEX상승수정	5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 50

레지스트 데미지(レジスト・ダメージ)	데미지 감소, 레벨×20의 RDM상승수정	5, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 60
매직 파워(マジック・パワー)	마법공격, 레벨×30의 INT상승수정	5, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70
레지스트 매직(レジスト・マジック)	마법저항력, 레벨×5의 RST상승수정	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
몬스터 인텔리전스(モンスター-INT)	몬스터 관련지식	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
언데드 인텔리전스(アンデッドINT)	언데드 관련지식	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
데몬 인텔리전스(デーモンINT)	데몬 관련지식	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
카운터(カウンター)	반격가능	20

● 마법

마법명	대상	효과
번 스톰(バーン・ストーム)	적전체	멀쩡한 땅에서 폭염이 일어남
파이어 랜스(ファイアーランス)	적하나	불 지렁이가 날아옴
쿨 댄슬(クール・ダンセル)	적하나	얼음 아가씨가 나타나 부엌칼을 휘두름, 1/8확률로 냉동
아이시클 엣지(アイシクル・エッジ)	적전체	하늘에서 얼음 쪼가리가 떨어짐, 1/8확률로 냉동
세도우 서반트(シャドウ・サーヴァント)	적전체	시커먼 놈들이 땅에서 튀어나옴
다크 세이버(ダーク・セイヴァー)	적하나	3개의 까만 칼이 튀어나와 공격
크로스 에어레이드(クロス・エアレイド)	적전체	빛나는 돌덩이가 날아옴
이그니트 자베린(イグニート・ジャベリン)	적하나	빛칼이 적을 공격
라이트닝 볼트(ライトニング・ボルト)	적전체	손에서 번개가 나감
프리즈믹 미사일(プリズミック・ミサイル)	적하나	상태이상 빔을 발사
스톤 토우치(ストーン・トウチ)	적하나	적을 콘크리트화 시킨다
포이즌 블로우(ポイズン・ブロウ)	적하나	독을 뿌려준다
가드 레인포스(ガード・レインフォース)	아군하나	10턴간 RDM을 1.5배로 증가
스펠 레인포스(スペル・レインフォース)	아군하나	10턴간 마법방어력을 1.5배로 증가
마이트 레인포스(マイト・レインフォース)	아군하나	10턴간 ATK를 1.5배로 증가
리플렉트 소서리(リフレクト・ソーサリー)	아군전체	3턴간 마법을 반사
오디셔너리 세이브(オーディショナリィ・シェイブ)	아군하나	상태이상 치료
큐어 브람스(キュア・ブラムス)	아군전체	DME를 80%회복
리듀스 파워(レデュース・パワー)	적하나	5턴간 ATK를 감소, 적의 저항력에 따라 성공 리듀스 가드
리듀스 가드(レデュース・ガード)	적하나	5턴간 RDM을 감소 리듀스 가드
에보그 페저(エヴォーク・フェザー)	아군하나	DME30%로 부활 실드 크리티컬
실드 크리티컬(シールド・クリティカル)	적하나	적의 특수공격을 봉인, 적의 저항력에 따라 성공 에보그 페저
프리번트 소서리(プリベント・ソーサリー)	5턴간 적의 주문을 봉인, 적의 저항력에 따라 성공	-

장비구 리스트

● 무기

겸(劍)

무기명	어택	어택 트러스트	히트 트러스트	공격회수	특수
롱소드(ロングソード)	98	35	31	○××	파괴률-5%
브로드 소드(ブロードソード)	130	20	26	××○	파괴률-6%
드래곤 슬레이어(ドラゴン・スレイヤー)	200	100	175	○○○	파괴률-5%
데몬 슬레이어(デーモン・スレイヤー)	200	100	175	○○○	파괴률-5%
비스트 슬레이어(ビースト・スレイヤー)	200	100	175	○○○	파괴률-5%
명검 문 필스(名劍 ムーン・ファルクス)	200	20	37	○×○	성/DMG+50%/파괴률-5%
바스타드 소드(バスタード・ソード)	290	50	48	○××	파괴률-6%
명검 프레아 바젤라드(名劍フレア・バゼラード)	300	60	52	×○×	불/DMG+50%/파괴률-5%
팔시온(ファルシオン)	350	37	40	○××	파괴률-5%
명검 루인즈 페이트(名劍ルインズ・フェイト)	400	27	60	○○×	어둠/DMG+50%/파괴률-5%
에스토크(エストック)	570	45	62	×○○	파괴률-8%
프람베르크(フラムベルク)	700	35	53	○×○	파괴률-4%
다마스쿠스 소드(ダマスクス・ソード)	700	5	82	○×○	파괴률-3%
와질 레이피어(ワジールレイピア)	1120	65	65	○×○	파괴률-7%
명검 페임 페인(名劍フェイム・フェイン)	60	1	25	○○○	–
뷔킹 소드(ヴィーキング・ソード)	70	7	27	××○	-
라이트닝 엣지(ライトニング・エッジ)	70	62	40	○○×	번개/DMG+90%

PlayStation POWER 공략왕!

안트라 소드(アントラー・ソード)	100	30	32	○××	-
보검 그림 가우디(寶劍グリム・ガウディ)	100	1	30	××○	번개/Be Killed
크리슈멀드(クリシュマルド)	150	21	45	○○×	-
레디언스 소드(レディアンス・ソード)	170	64	64	○○○	
패리쉬(パラッシュ)	200	26	50	○○○	-
성검 로스트 세라피(聖劍ロスト・セラフィ)	200	45	75	○×○	성/DMG+90%/10%로 마창석의 출현적을 2배로
스칼렛 포지(スカーレット・フォージ)	230	62	67	○○○	불/DMG+50%
와룬 소드(ワルーン・ソード)	300	12	40	○××	-
열도 파웰(裂刀ファーウェル)	320	47	62	○○○	공격할 때마다 데미지 5%씩 증가, 최대 200%까지 상승
레이텔 패리쉬(レイテル・パラッシュ)	400	16	82	○○○	-
아이스 코핀(アイス・コフィン)	550	64	92	○○○	얼음/DMG+50%
싱클레어 서벨(シンクレアー・サーベル)	600	20	65	○××	-
슈바이처 소드(シュヴァイツァー・ソード)	620	40	70	○×○	-
섬도 실반스(閃刀シルヴァンス)	800	30	75	○○○	성/DMG+50%/10%로 적의 움직임 봉인
아이시클 소드(アイシクル・ソード)	1200	1	85	○×○	氷/Be Killed/일정확률로 냉동시킴
그레어 소드(グレアー・ソード)	1200	1	85	○×○	독/Be Killed/일정확률로 석화시킴
발키리 페이버(ヴァルキリ・フェイバー)	1600	29	102	○○○	–
요검 크롬레어(妖劍クロムレア)	1800	49	77	○×○	어둠/DMG+50%/통상공격 데미지 70%저하, 결정기 데미지 50%상승
마검 그램(魔劍グラム)	2000	44	92	○○○	어둠/Be Killed
마검 레반테인(魔劍レヴァンテイン)	2200	40	90	○○○	–
신검 그란스 리바이퍼(神劍グランス・リヴァイパー)	6000	75	95	○○○	어둠/Be Killed/8% 확률로 적의 생명력을 앗아옴
마검 다인슬레이브(魔劍ダインスレイヴ)	8000	35	100	○○○	성/Be Killed
구인의 검(参人の劍)	20000	1	210	○○○–	

도

무기명	어택	어택 트러스트	히트 트러스트	공격회수	특수
굉초뢰검(轟招雷の劍)	50	40	40	○×○	번개/DMG+50%/결정기 CT 1감소
왜도(倭刀)	70	20	45	○××	–
태도(太刀)	100	30	37	×○×	–
명도 비련(名刀 緋蓮)	140	10	50	○○×	불/DMG+50%
칠지도(七支刀)	150	20	46	○×○	–
천구봉검(天驅鳳の劍)	150	41	66	○○○	불/DMG+50%/결정기 CT 1감소
지섬도(肢閃刀)	200	37	60	○○○	–
야차귀검(夜叉鬼の劍)	200	48	67	○○○	독/DMG+50%/결정기 CT 1감소
야태도(野太刀)	300	20	60	×○×	-
마사무네(正宗)	400	27	75	○○○	–
천총운검(天叢雲の劍)	500	43	93	○○○	얼음/DMG+50%/결정기 CT 1감소
금강도(金剛刀)	600	5	70	××○	–
무라마사(村正)	1000	27	77	○××	–
영검 쿠사나기(靈劍 草)	2990	40	90	○○○	성/Be Killed

대검

무기명	어택	어택 트러스트	히트 트러스트	공격회수	특수
명검 베인 슬레이(名劍ヴェイン・スレイ)	270	55	57	○○×	어둠/DMG+50%/파괴률-5%
투핸디드 소드(トゥハンデッド・ソード)	80	15	45	×○×	–
엘리멘탈 엣지(エレメンタル・エッジ)	80	32	40	○○○	성/DMG+50%
헤크 블레이드(ハック・ブレード)	100	15	45	××○	–
츠바이핸더(ツヴァイハンダー)	150	22	45	○○×	–
프란벨쥬(フランヴェルジュ)	200	22	52	○○○	–
홍련검 인페르너스(紅蓮劍インフェルナス)	285	45	70	○○○	불/Be Killed/공격할 때마다 소유자의 DME 3%감소
브랜디시 소드(ブランディッシュ・ソード)	400	25	55	○○○	–
이그니트 소드(イグニート・ソード)	450	45	70	○××	불/DMG+50%
스트라이킹 소드(ストライキング・ソード)	500	7	30	××○	–
창검 그란 스팅(蒼劍グラン・スティング)	500	55	95	××○	번개/DMG+50%
정왕검 알렉타리스(精王劍アレクタリス)	750	1	115	○×○	성/DMG+50%

크레이모어(クレイモアー)	800	22	57	××○	–
뇌광검 세드자드(雷光剣シェドザード)	900	70	72	○○○	번개/Be Killed
바하무트 티어(バハムート・ティア)	1200	40	90	○○○	번개/DMG+50%
바이올렛 포지(ヴァイオレット・フォージ)	1200	42	70	○××	독/DMG+50%
블루티시 엣지(ブルーティッシュ・エッジ)	1600	25	67	××○	–
마검 액터 네파리우스(魔剣アクター・ネファリウス)	13000	25	90	××○	얼음/Be Killed

창

무기명	어택	어택 트러스트	히트 트러스트	공격회수	특수
그레이브(グレイヴ)	95	27	23	×○×	파괴률-5%
숏 스피어(ショート・スピア)	100	27	35	○××	파괴률-5%
롱 프레일(ロング・フレイル)	250	27	37	××○	파괴률-5%
워 해머(ウォー・ハンマー)	300	27	50	○××	파괴률-5%
후트맨즈 액스(フットマンズ・アクス)	500	29	50	○××	파괴률-5%
랜서(ランサー)	600	29	65	××○	파괴률-5%
파인 할버드(ファイン・ハルヴァード)	1000	30	62	×○×	파괴률-1%
루센 해머(ルーシェン・ハンマー)	1100	30	77	××○	파괴률-2%
스피닝 스피어(スピニング・スピア)	50	35	35	○○○	독/DMG+50%
흑창 귀곡천사(黒槍 鬼哭天使)	65	42	40	○×○	–
윙드 스피어(ウイングド・スピア)	80	30	22	××○	–
아울 파이크(アウル・パイク)	100	24	30	○××	–
코르세스카(コルセスカ)	150	22	35	○×○	–
하트 피어스(ハート・ピアース)	150	37	62	○○○	얼음/DMG+50%
할버드(ハルヴァード)	200	25	45	○○○	–
세인트 할버드(セント・ハルバード)	200	45	65	○○○	성/DMG+50%
사여 바실리스크(蛇予バシリスク)	200	21	52	○○×	10% 적을 석화
보딩 파이크(ボーディング・パイク)	300	15	35	×○×	–
후창 드라군 타일런트(后槍ドラグーン・タイラント)	300	10	99	○○○	–
서벨 할버드(サーベル・ハルヴァード)	400	32	65	○○○	–
폴 액스(ポール・アクス)	600	30	55	×○×	–
아크 윈드(アーク・ウインド)	600	52	92	○○○	번개/DMG+50%
마창 이터널 폴츠(魔槍エターナル・フォルツ)	900	82	92	○○○	독/DMG+90%
알세피스(アルシェピース)	1200	40	70	×○×	–
섬창 크림존 엣지(閃槍クリムゾン・エッジ)	1200	24	70	○○○	불/DMG+90%
강창 다이나소아(剛槍ダイナソア)	3000	68	75	××○	–
신창 이세리얼 디바이드(神槍イセリアル・デヴァイド)	3300	50	112	○○○	–

활

무기명	어택	어택 트러스트	히트 트러스트	공격회수	특수
롱 보우(ロング・ボウ)	100	45	27	○○×	파괴률-5%
래핏 보우(ラピッド・ボウ)	150	45	32	○○×	파괴률-5%
메이지 슬레이어(メイジ・スレイヤー)	200	100	175	○○○	파괴률-5%
레이븐 슬레이어(レイヴン・スレイヤー)	200	100	175	○○○	파괴률-5%
소울 슬레이어(ソウル・スレイヤー)	200	100	175	○○○	파괴률-5%
콤포지트 보우(コンポジット・ボウ)	300	50	40	○○×	파괴률-5%
크랭크인 크로스보우(クレーンクイン・クロスボウ)	500	55	65	○○○	파괴률-5%
스프림 크로스보우(スプリーム・クロスボウ)	50	22	35	○○○	성/DMG+50%
볼트 크로스보우(ボルト・クロスボウ)	60	32	37	×○×	–
숏 보우(ショート・ボウ)	100	45	22	○○×	–
크로스보우(クロス・ボウ)	100	22	22	××○	–
래핏 크로스보우(ラピッド・クロスボウ)	150	22	40	○○×	–
윈드러스 크로스보우(ウインドラス・クロスボウ)	150	22	40	×○○	–
크레센트 애로(クレセント・アロー)	150	22	65	○○○	번개/DMG+50%
파이어 크로스보우(ファイア・クロスボウ)	200	1	40	○○○	–
사이니 랩쳐(シャイニィ・ラプチャー)	200	22	70	○○○	독/DMG+50%
셀스타인 락건(セルスタイン・ロックガン)	400	12	65	○○○	–

라스트 어벤저(ラスト・アベンジャー)	400	22	95	○○○	불/DMG+50%
알바레스터(アルヴァレスタ)	600	45	60	○××	–
섬궁 포울 슬레이어(閃弓フォウル・スレイヤー)	600	1	100	○○○	–
신궁 엘븐 보우(神弓エルブン・ボウ)	700	67	135	○○○	–
볼트아쿠얼(ボルトアクーアル)	1200	52	62	○××	–
강궁 베르세르크 애로(剛弓ベルセルク・アロー)	2400	1	112	××○	독/DMG+50%
마궁 레이저 포텔(魔弓レイザー・フォーテル)	3000	30	105	○○○	–

지팡이

무기명	어택	어택 트러스트	히트 트러스트	공격회수	특수
엘리멘트 셉터(エレメント・セプター)	300	1	1	×××	파괴률-50%
인피니티 로드(インフィニティ・ロッド)	880	1	1	×××	파괴률-10%
에텔 셉터(エーテル・セプター)	1600	1	1	×××	파괴률-30%
정장 루미네펠레스(精杖ルミネフェレス)	0	1	50	×××	–
루비 메이스(ルビー・メイス)	120	1	1	×××	–
홀리 플레어(ホーリィ・ブレアー)	200	1	1	×××	–
크리스탈 완드(クリスタル・ワンド)	250	1	1	×××	–
액셉터 로드(アクセプター・ロッド)	400	1	1	×××	–
알케미 완드(アルケミー・ワンド)	500	1	1	×××	–
호신도 용선(護神刀 龍仙)	600	1	1	×××	–
앱솔루트 포스(アブソリュート・フォース)	600	1	1	×××	–
성장 어드벤티아(聖杖アドヴェンティア)	750	1	1	×××	–
델쥬 셉터(デルージュ・セプター)	1000	1	1	×××	–
노블 디자이어(ノーブル・ディザイア)	1200	1	1	×××	–
성장 유니콘즈 혼(聖杖ユニコーンズ・ホーン)	1300	1	1	×××	–
마장 아포칼립스(魔杖アポカリプス)	1750	1	1	×××	–
성장 미스틱 와이저(聖杖ミスティック・ワイザー)	8500	1	1	×××	–
성장 밀리온 테라(聖杖ミリオン・テラー)	9920	1	50	×××	–

● 방어구

헬멧

방어구명	리듀스데미지	디펜드 트러스트	특수
사렛트(サレット)	5	1	-
실버 사렛트(シルバーサレット)	10	1	-
페자드 헬름(フェザード・ヘルム)	10	1	얼음/DMG-50%
듀얼 헬름(デュエルヘルム)	20	2	-
윙드 헬름(ウイングド・ヘルム)	20	2	번개/DMG-50%
바로 헬름(ヴァローヘルム)	40	4	-
에어리얼 가란드(エアリアル・ガーランド)	40	4	독/DMG-50%
바리안트 헬름(ヴァリアント・ヘルム)	80	8	-
세라픽 가란드(セラフィック・ガランド)	80	8	성/DMG-50%
드라군 페이스(ドラグーン・フェイス)	200	20	번개/DMG-50%

티아라

방어구명	리듀스데미지	디펜드 트러스트	특수
티아라(ティアラ)	2	1	-
보관 펠마(宝冠フェルマー)	2	1	어둠/DMG-50%
실버 티아라(シルバーティアラ)	4	1	-
페자드 티아라(フェザード・ティアラ)	5	1	불/DMG-50%
손수만든 머리띠(手織りのバンダナ)	5	1	성/DMG-50%
아노인트 티아라(アノイントティアラ)	8	1	-
성황후의 티아라(聖皇后のティアラ)	15	1	어둠/DMG-50%
아노인트 가란드(アノイントガランド)	16	1	-
순색의 관(純色の冠)	20	2	성/DMG-50%
스프림 가란드(スプリーム・ガーランド)	24	2	-
후관 엠프레스 가란드(后冠エンプレス・ガーランド)	100	10	-

아머

방어구명	리듀스데미지	디펜드 트러스트	특수
투개 에텔 체인(透鎧エーテル・チェイン)	0	1	대부분의 공격을 무효화
큐이라스(キュイラス)	50	1	-
에이지아 거브(エイジア・ガーブ)	55	1	어둠/DME-50%
레더 아머(レザー・アーマー)	100	1	
체인 메일(チェイン・メイル)	100	1	-
실버 큐이라스(シルバー・キュイラス)	100	6	-
헤랄딕 거브(ヘラルディック・ガーブ)	120	1	독/DME-50%
듀얼 아머(デュエル・アーマア)	300	22	-
라메라(ラメラー)	320	2	
브레스트 플레이트(ブレスト・プレート)	320	22	
레디언스 거브(レディアンス・ガーブ)	350	23	성/DME-50%
바로 아머(ヴァロー・アーマー)	800	73	-
실버 체인(シルバー・チェイン)	820	52	
풀 플레이트(フル・プレート)	820	72	
디바이널리 거브(ディヴァイナリイ・ガーブ))	1000	90	번개/DME-500%
바리언트 아머(ヴァリアント・アーマー)	1500	144	-
경개 리플렉스(鏡鎧リフレックス)	1500	150	성/DME-90%
실버 플레이트(シルバー・プレート)	1600	130	
미스릴 플레이트(ミスリル・プレート)	1600	150	성/DME-90%
세라픽 거브(セラフィック・ガーブ)	1700	160	얼음/DME-50%
성개 아레프 스트레인(聖鎧アレク・ストレイン)	2000	192	독/DME-90%

크로크

방어구명	리듀스데미지	디펜드 트러스트	특수
창의 스타렛 샤인(蒼衣スターレッド・シャイン)	0	1	-
후의 이터널 샤인(后衣エターナル・シャイン)	10	101	-
크로크(クローク)	30	1	불/DMG-50%
실버 크로크(シルバー・クローク)	70	1	불/DMG-50%
아노인트 크로크(アノイント・クローク)	250	1	불/DMG-50%
환의 미라지 로브(幻衣ミラージュ・ローブ)	400	10	독/DMG-90%
아노인트 거브(アノイント・ガーブ)	600	30	-
스프림 거브(スプリーム・ガーブ)	1200	90	-
성의 브리타니아 거브(聖衣ブリタニア・ガーブ)	1400	140	성/DMG-90%
성의 실프 렛(聖衣シルフ・レッド)	1800	180	어둠/DMG-90%
이터너리 거브(エターナリイ・ガーブ)	3000	280	번개/DMG-90%

건트렛

방어구명	리듀스데미지	디펜드 트러스트	특수
스타 가드(スター・ガード)	0	20	성/DMG-50%/완전방어시 반격
익스트림 가드(エクストリーム・ガード)	0	20	불/DMG-50%/완전방어시 불로 반격
브레이즈 가드(ブレイズ・ガード)	0	15	불/DMG-50%/완전방어시 다수의 화염으로 반격
아이시클 가드(アイシクル・ガード)	0	15	얼음/DMG-50%/완전방어시 냉동 덩어리로 반격
그레어 가드(グレアー・ガード)	0	15	어둠/DMG-50%/완전방어시 석화 덩어리로 반격
건트렛(ガントレット)	5	10	-
실버 건트렛(シルバー・ガントレット)	10	11	-
듀얼 가더(デュエル・ガーダー)	20	17	-
바로 건트렛(ヴァロー・ガントレット)	40	24	-
바리안트 가더(ヴァリアント・ガーダー)	80	30	-

글립

방어구명	리듀스데미지	디펜드 트러스트	특수
레저 부츠(レザー・ブーツ)	1	1	-
[redacted] 부츠(スエード・ブーツ)	5	1	얼음/DMG-50%
글립(グリーブ)	2	1	-

PlayStation ▲ POWER 공략앙!

실버 글립(シルバー・グリーブ)	4	1	-
듀얼 글립(デュエル・グリーブ)	8	1	-
상구 오리할콘 부츠(翔具オリハルコン・ブーツ)	10	1	-
바로 글립(ヴァロー・グリーブ)	16	1	-
엘빈 부츠(エルヴン・ブーツ)	20	2	얼음/DMG-50%
바리안트 글립(ヴァリアント・グリーブ)	32	3	-

장신구

장신구 명	효과	특수
엔젤 큐리오(エンジェル・キュリオ)	자동으로 부활	파괴률-30%
프로텍트 차임(プロテクト・チャーム)	상태이상&물리공격을 무효화	파괴률-25%
매직 차임(マジック・チャーム)	마법데미지를 무효화	파괴률-25%
레지스트 차임(レジスト・チャーム)	상태이상을 무효화	파괴률-25%
배열변환의 보주(配列變換の寶珠)	원자배열변환으로 생성되는 아이템을 변화	발키리 전용
상급배열변환의 보주(上級配列變換の寶珠)	원자배열변환으로 생성되는 아이템을 상급변화	발키리 전용
페어리 피어스(フェアリィ・ピアス)	CT 1감소	1이하로는 내려가지 않음
페어리 링(フェアリィ・リング)	CT 2감소	1이하로는 내려가지 않음
파워 뱅글(パワー・バングル)	물리공격력 30%상승	-
매직 뱅글(マジック・バングル)	마법공격력 30%상승	-
프로텍트 쥬얼(プロテクト・ジュエル)	RDM 30%상승	-
레지스트 쥬얼(レジスト・ジュエル)	RST 30%상승	-
콤보 쥬얼(コンボ・ジュエル)	결정기 게이지 상승시 +2씩 가산	-
마테리얼 피어스(マテリアル・ピアス)	DME 15%상승	-
마테리얼 젬(マテリアル・ジェム)	DME 30%상승	-
포이즌 체크(ポイズン・チェック)	독 무효화	-
파라라이 체크(パラライ・チェック)	마비 무효화	-
스톤 체크(ストーン・チェック)	석화 무효화	-
프리즈 체크(フリーズ・チェック)	냉동 무효화	-
카스 체크(カース・チェック)	저주 무효화	-
스턴 체크(スタン・チェック)	페인트 무효화	-
마이티 체크(マイティ・チェック)	상태이상 무효화	-
카루라의 진주(カルラの眞珠)	소유자는 물에 빠지지 않음	-
베트네스 교본(ベトネス教本)	생명의 소중함을 다룬 책	-
극상엽권(極上葉巻)	마음을 차분하게 만들어 주는 책	-
칠색의 영옥(七色の鈴玉)	괜히 즐거워짐	-
토끼다리(ウサギの足)	휴대하면 행운이 찾아옴	-
천사의 연지(天使の唇)	이 루즈로 화장하면 교섭원활, 만사OK	-
마물도감(魔物圖鑑)	마물에 대해 자세히 나와있음	-
데보네의 두개(デボーネの頭蓋)	불사자에 대해 확실한 머리통	-
라리우의 조개껍질(ラリウの貝殼)	기척탐지능력이 높아짐	-
준마의 갈기(駿馬のたてがみ)	전설의 말갈기…말의 갈기	-
불꽃 머리띠(炎のバンダナ)	용기가 생겨남	-
투기 에텔 프로즌(鬪氣エーテル・フローズン)	마력 증폭	-
성환 브리싱걸(聖環ブリーシンガル)	소유자에게 재앙을 줌	-
생명의 팔찌(生命の腕輪)	레벨업시 DME상승치에 +300추가	-
행복의 코인(幸せのコイン)	소유자를 행복으로 인도	-
묘마의 거울(猫魔の鏡)	50% 확률로 마법반사	두배의 데미지를 입힘
바질리스크의 팔지(バジリスクの腕輪)	석화 무효화	-
헤이스트 링(ヘイスト・リング)	CT 1감소	1이하로는 내려가지 않음
에너지 링(エナジー・リング)	결정기 게이지 상승시 +2씩 가산	-
크랙 링(クラック・リング)	가드 크래시의 확률 증가	-
생성의 구슬(生成の珠)	마창석 출현률이 50%의 확률로 +3 가산	-
활성의 구슬(活性の珠)	자염석 출현률이 50%의 확률로 +3 가산	-
힐 피어스(ヒール・ピアス)	1턴간 DME 10%회복	-
힐 링(ヒール・リング)	1턴간 DME 5%회복	-
러닝 링(ラーニング・リング)	습득경험치 30%증가	-

●발키리 프로필

스카우트 오브(スカウト・オーブ)	선제 공격당할 확률이 반으로 감소	-
니벨룽겐의 반지(ニーベルンゲンの指輪)	매면 평가치가 떨어짐	훗, 과감하게…!!!
타이머 링(タイマー・リング)	적의 이동속도가 반으로 감소	발키리 전용
디멘전 슬립(ディメンジョン・スリップ)	인카운트따위는 없게됨	발키리 전용
마리스 서치(マリス・サーチ)	적의가 있는 적을 빨갛게 표시	발키리 전용
에너미 서치(エネミー・サーチ)	적이 있는 곳에 붉은광채가 표시	발키리 전용
트레저 서치(トレジャー・サーチ)	상자가 있는 곳에 푸른광채가 표시	발키리 전용
트랩 서치(トラップ・サーチ)	상자의 특징을 알리는 빛이 표시	함정=적색, 파손주의 황색, 발키리 전용
트라이 엠블렘(トライ・エンブレム)	–	-
투기 에텔 레이저(透器エーテル・レイザー)	–	-
구슬유리의 조각(琺瑯璃の欠片)	얼음/DMG-50%	-
발키리의 펜던트(戦乙女のペンダント)	어둠/DMG-50%	-
책갈피 꽃(押し花)	毒/DMG-90%	책 사이에 끼워 눌린 꽃(이것 마니했죠?)

아이템 리스트

● 일반 아이템

아이템명	효과	원자배열변환	중급배열변환	상급배열변환
에릭서(エリクサー)	DME 50%회복	-	-	-
천공의 눈동자(天空の瞳)	던전의 맵을 표시	-	-	-
라피스 창석(ラピス晶石)	MP 200증가	에너미 서치	-	라스트 트라이얼
식물의 종자(植物の種子)	알수없는 식물의 종자	에릭서	프레임 버니시	노블 에릭서
불로불사의 책(不老不死の書)	허접한 3류 책자	-	라피스 창석	아이시클 소드
지기타리스(ジギタリス)	-	유니온 브람	유니온 브람	유니온 브람
세보리(セボリー)	-	버니시	-	- -
크리스 창석(クリス晶石)	CP 20증가	마리스 서치	-스칼렛 엣지	
베라돈나(ベラドンナ)	-	콤보 포션	콤보 포션	콤보 포션
버니시(バニッシュ)	상태이상 치료, 단, 석화와 저주는 불치	-	-	-
유니온 브람(ユニオン・プラム)	부활	-	-	-
프라임 에릭서(プライム・エリクサー)	DME 99%회복	-	-	-
프라임 버니시(プライム・バニッシュ)	석화와 저주를 치료	-	-	-
노블 에릭서(ノーブル・エリクサー)	아군 전체의 DME 99%회복	-	-	-
노블 버니시(ノーブル・バニッシュ)	아군 전체의 상태이상 치료	-	-	-
스펙타큘즈(スペクタクルズ)	적의 능력, 약점을 조사	-	-	-
마이트 포션(マイト・ポーション)	2턴간 공격력이 50%상승	-	-	-
리큐르 포션(リキュール・ポーション)	2턴간 상태이상을 무효화	-	-	-
세큐어 포션(セキュア・ポーション)	2턴간 페인트를 무효화	-	-	-
루짓 포션(ルジッド・ポーション)	5턴간 적의 공격을 받지 않는다. 단, 공격을 하면 강제해제	-	-	-
차지 브레이크(チャージ・ブレイク)	DME30%를 소비하는 대신 CT 0	-	-	-
콤보 포션(コンボ・ポーション)	2턴간 결정기 게이지가 5씩 더해진다	-	-	-
드로잉 대거(スローイング・ダガー)	공격전에 마법의 칼날을 2방 발사	-	-	-
연금술서(錬金術の書)	적 전체를 마창석으로 만들어 버림	-	-	-
오리할콘(オリハルコン)	마법금속	-	상급배열변환의 보주	마검 그램
황금알(金の卵)	랜덤으로 파라미터(STR, INT, DEX, AGL)가 상승	생명의 팔찌	-	-
전환의 지팡이(転換の杖)	적 전체의 배치상태를 전환	-	-	-
다리스의 향로(ダリスの香爐)	아군 전체의 DME가 100상승, 피리어드 2경과	묘마의 거울		
목없는 인형(首の無い人形)	-	스카웃 오브	헤이스트 링	생성의 구슬
부러진 검(折れた剣)	-	브러드 소드	바스타드 소드	그레이 가드
피에 젖은 드레스(血の染みついたドレス)	-	-	-	
바질리스크의 비늘(バジリスクのうろこ)	유니온 브람	유니온 브람	유니온 브람	
트리카부토(トリカブト)	-	프레아 크리스탈	프레아 크리스탈	-
구울 파우더(グールパウダー)	-	아이스 크리스탈	아이스 크리스탈	-
맨드레이크(マンドレイク)	-	선더 크리스탈	선더 크리스탈	-
투화약(透化薬)	-	루싯 포션	루싯 포션	루싯 포션
성수(聖水)	-	라피스 창석	브레이즈 가드	-
생명의 비약(生命の秘薬)	-	크리스 창석	아이시클 가드	-

PlayStation ▲ POWER 공략왕!

성유물(聖遺物)	-	-	크리스 창석	아이사를 소드
아서경전(アサ經典)	-	라피스 창석	-	-
미스릴 광석(ミスリル鑛石)	-	힐 피어스	힐 링	러닝 링
철광석(鐵鑛石)	-	흑진주 가루	에너지 링	활성의 구슬
깃털(羽毛)	-	에릭서	프라임 버니시	노블 에릭서
수육(獸肉)	-	에릭서	프라임 버니시	노블 에릭서
황수정(黃水晶)	-	라피스 창석	크리스 창석	크리스 창석
유니콘의 뿔(ユニコーンの角)	-	-	성장 유니온즈혼	
흑진주 가루(黒眞珠の粉)	-	스킬 포션	스킬 포션	마테리얼 포션
맹금의 발톱(猛禽の爪)	-	포이즌 크리스탈	포이즌 크리스탈	-
짐승의 이빨(獸の牙)	-	호리 크리스탈	호리 크리스탈	-
보르트주(ボルト酒)	-	세도우 크리스탈	세도우 크리스탈	-
부러진 창(折れた槍)	-	그레이브	워 해머	섬창 크림존 엣지
부러진 활(折れた弓)	-	롱 보우	래핏 보우	크랭크인 크로스보우
횟감(海鮮肉)	-	버니시	프라임 에릭서	노블 버니시
구린 금속(卑金屬)	-	흑진주 가루	클락 링	환시 구슬
세이지(セージ)	–	バニッシュ	プライム・エリクサー	ノーブル・バニッシュ
부러진 갑옷(壊れた鎧)	-	체인 메일	브레스트 플레이트	그레어 소드
프레아 젬(フレア・ジェム)	불속성의 공격	아이스 젬	아이스 젬	프레아 크리스탈
아이스 젬(アイス・ジェム)	얼음속성의 공격	선더 젬	선더 젬	아이스 크리스탈
선더 젬(サンダー・ジェム)	번개속성의 공격	포이즌 젬	포이즌 젬	선더 크리스탈
포이즌 젬(ポイズン・ジェム)	독속성의 공격	호리 젬	호리 젬	포이즌 크리스탈
호리 젬(ホーリィ・ジェム)	성속성의 공격	세도우 젬	세도우 젬	호리 크리스탈
세도우 젬(シャドウ・ジェム)	어둠속성의 공격	프레아 젬	프레아 젬	세도우 크리스탈
프레아 크리스탈(フレア・クリスタル)	불속성의 전체공격	아이스 크리스탈	아이스 크리스탈	아이스 크리스탈
아이스 크리스탈(アイス・クリスタル)	얼음속성의 전체공격	선더 크리스탈	선더 크리스탈	선더 크리스탈
선더 크리스탈(サンダー・クリスタル)	번개속성의 전체공격	포이즌 크리스탈	포이즌 크리스탈	포이즌 크리스탈
포이즌 크리스탈(ポイズン・クリスタル)	독속성의 전체공격	호리 크리스탈	호리 크리스탈	호리 크리스탈
호리 크리스탈(ホーリィ・クリスタル)	성속성의 전체공격	세도우 크리스탈	세도우 크리스탈	세도우 크리스탈
세도우 크리스탈(シャドウ・クリスタル)	암속성의 전체공격	프레아 크리스탈	프레아 크리스탈	프레아 크리스탈
스킬 포션(スキル・ポーション)	CP 20상승	-	-	-
마테리얼 포션(マテリアル・ポーション)	DME 100상승	-	-	-
환시의 구슬(幻視の珠)	적의 능력, 약점을 조사, 게다가 무한!!	-	-	-
철 격자열쇠(鐵格子の鍵)	-	-	-	-
염주의 구슬(炎呪の珠)	-	-	-	-
성스러운(聖なる)	마신자의 능력(STR, INT, DEX, AGL)을 상승	-	-	-
홍련의 보주(紅蓮の 珠)	-	-	-	-
날개장식의 회중시계(羽飾りの懐中時計)	전투돌입시의 상태로 시간을 돌림, 아이템은 돌아가지 않음	-	-	-
오토 아이템(オートアイテム)	스킬습득	큐어 컨디션	-	-
스로(スロー)	스킬습득	스플래시		
큐어 컨디션(キュア・コンディション)	스킬습득	오토 아이템	-	-
깡다구(ガッツ)	스킬습득	어보이드	-	-
어댑트 일류존(アデプト・イリュージョン)	스킬습득	댄싱 소드	-	-
댄싱 소드(ダンシング・ソード)	스킬습득	어댑트 일류존	-	-
라스트 트라이얼(ラスト・トライアル)	스킬습득	-	-	레지스트 데미지
스플래시(スプラッシュ)	스킬습득	스로우	-	-
리벨리(レヴェリー)	스킬습득	-	-	디크
콤보 카운터(コンボ・カウンター)	스킬습득	슬랜딩 레인	-	-
노이즈 애로(ノイズ・アロー)	스킬습득	웨이트 리액션	-	-
트리플 디스트리스(トリプル・ディストレス)	스킬습득	-	-	라스트 트라이얼
스틸 매직(スティール・マジック)	스킬습득	-	-	스턴 매직

●발키리 프로필

스턴 매직(スタン・マジック)	스킬습득	-	-	스틸 매직
콘센트레이션(コンセントレーション)	스킬습득	-	-	멘틀 리액션
스칼렛 엣지(スカーレッド・エッジ)	스킬습득	-	-	챠지
챠지(チャージ)	스킬습득	스트라이크 엣지	-	-
스트라이크 엣지(ストライク・エッジ)	스킬습득	스칼렛 엣지	-	-
다크(ダーク)	스킬습득	-	-	리벨리
트릭 스텝(トリック・ステップ)	스킬습득	노이즈 애로	-	-
멘틀 리액션(メンタル・リアクション)	스킬습득	-	-	매직 파워
웨이트 리액션(ウェイト・リアクション)	스킬습득	트릭 스텝	-	-
슬랜딩 레인(スランディング・レイン)	스킬습득	콤보 카운터	-	-
다크니스 애로(ダークネス・アロー)	스킬습득	-	-	펄스 애로
펄스 애로(フォールス・アロー)	스킬습득	-	-	다크니스 애로
어택 파워(アタック・パワー)	스킬습득	디펜드	-	-
디펜드(ディフェンド)	스킬습득	어택 파워	-	-
어보이드(アボイド)	스킬습득	깡다구	-	-
히트(ヒット)	스킬습득	매직 파워	-	-
레지스트 데미지(レジスト・ダメージ)	스킬습득	-	-	트리플 디스트리스
매직 파워(マジック・パワー)	스킬습득	히트	-	-
레지스트 매직(レジスト・マジック)	스킬습득	-	-	노이즈 애로
번 스톰(バーン・ストーム)	마법습득	파이어 랜스	쿨 댄슬	-
아이시클 엣지(アイシクル・エッジ)	마법습득	쿨 댄슬	파이어 랜스	-
라이트닝 볼트(ライトニング・ボルト)	마법습득	프리즈믹 미사일	포이즌 블로우	-
프리즈믹 미사일(プリズミック・ミサイル)	마법습득	라이트닝 볼트	스톤 토우치	-
세도우 서반트(シャドウ・サーヴァント)	마법습득	다크 세이버	크로스 에어레이드	-
다크 세이버(ダーク・セイヴァー)	마법습득	세도우 서반트	이그니트 자베린	-
포이즌 블로우(ポイズン・ブロウ)	마법습득	스톤 토우치	라이트닝 볼트	-
스톤 토우치(ストーン・トウチ)	마법습득	포이즌 블로우	프리즈믹 미사일	-
크로스 에어레이드(クロス・エアレイド)	마법습득	이그니트 자베린	세도우 서반트	-
이그니트 자베린(イグニート・ジャベリン)	마법습득	크로스 에어레이드	다크 세이버	-
에복 페저(エヴォーク・フェザー)	마법습득	실드 크리티컬	-	-
큐어 브람스(キュア・ブラムス)	마법습득	오디셔너리 세이브	-	-
오디셔너리 세이브(オーディショナリィ・シェイブ)	마법습득	큐어 브람스	-	-
마이트 레인포스(マイト・レインフォース)	마법습득	-	-	-
가드 레인포스(ガード・レインフォース)	마법습득	스펠 레인포스	-	-
스펠 레인포스(スペル・レインフォース)	마법습득	리플렉트 소서리	-	-
리듀스 파워(レデュース・パワー)	마법습득	리듀스 가드	-	-
리듀스 가드(レデュース・ガード)	마법습득	프리번트 소서리	-	-
프리번트 소서리(プリベント・ソーサリー)	마법습득	리듀스 파워	-	-
리플렉트 소서리(リフレクト・ソーサリー)	마법습득	프리번트 소서리	-	-
실드 크리티컬(シールド・クリティカル)	마법습득	에복 페저	-	-

●아티팩트

아티팩트 명	효과	원자변환배열	중급변환배열	상급변환배열	입수장소
청회색 목걸이(青灰色の首飾り)	레벨업시 CP증가량이 100증가	-	-	-	조르데 지하묘지
현자 솔론의 비문서(賢者ソロンの秘文書)	–	–	–	–	아리안로드의 미궁
불사조의 날개(不死鳥の羽)	자동부활, 파괴률=10%	-	-	-	홍화의 숲
미트라의 성수(ミトラの聖水)	불사자에게 십만의 데미지	-	-	-	불꽃의 궁성요새
조주병 설계도면(操呪兵設計圖面)	–	–	–	–	봉룡전
아트레이시아의 수금(アトレイシアの竪琴)	–	–	–	–	천공성
봉인의 작은상자(封印の小箱)	–	노블 에릭서	노블 에릭서	노블 에릭서	아르트리아 산악유적
망왕의 가면(亡王の 面)	미친!! 왕이었던 이즈타롯사가 지녔던 가면	–	–	–	고대분묘 아멘티
앰브로시아(アンブロシア)	DME최대치가 6000상승	-	-	-	-

PlayStation POWER 공략왕!

명도 비련(名刀 緋蓮)	무기 리스트 참조	–	–	–	용궁동굴
열도 파펠(裂刀ファーウェル)	무기 리스트 참조	–	–	–	수중신전
창검 그란 스팅(蒼剣グラン・スティング)	무기 리스트 참조	–	–	–	기암동굴
성검 로스트 세라피(聖剣ロスト・セラフィ)	무기 리스트 참조	–	–	-	암흑탑 셀바
명검 페임 페인(名剣フェイム・フェイン)	무기 리스트 참조	–	–	-	사레르노 실험장
사여 바실리스크(蛇予バシリスク)	무기 리스트 참조	–	–	-	암흑탑 셀바
흑창 귀곡천사(黒槍 鬼哭天使)	무기 리스트 참조	–	–	-	용궁동굴
후창 드라군 타일런트(后槍 ドラグーン・タイラント)	무기 리스트 참조	–	–	–	망실도시 디팡
신궁 엘븐 보우(神弓エルヴン・ボウ)	무기 리스트 참조	–	–	-	정령의 숲
강궁 베르세르크 애로(剛弓ベルセルク・アロー)	무기 리스트 참조	–	–	-	천공성
홍련검 인페르너스(紅蓮剣インフェルナス)	무기 리스트 참조	–	–	-	불꽃의 궁성요새
정왕검 알렉타리스(精王剣アレクタリス)	무기 리스트 참조	–	–	-	정령의 숲
뇌광검 세드자드(雷光剣シェドザード)	무기 리스트 참조	–	–	-	아리안로드의 미궁
성장 어드벤티아(聖杖アドヴェンティア)	무기 리스트 참조	–	–	-	아크다인의 유적
성장 유니콘즈 혼(聖杖ユニコーンズ・ホーン)	무기 리스트 참조	–	–	-	아리안로드의 미궁
경개 리플렉스(鏡鎧リフレックス)	방어구 리스트 참조	–	–	-	수중신전
성개 아레프 스트레인(聖鎧アレフ・ストレイン)	방어구 리스트 참조	–	–	-	천공성
투개 묘마담(闘鎧 [illegible])	-	–	–	-	–
귀개 비사문천(鬼鎧 毘沙門天)	–	–	–	–	–
성의 브리타니아 거브(聖衣ブリタニア・ガーブ)	–	–	–	–	아크다인의 유적
환의 미라지 로브(幻衣ミラージュ・ローブ)	–	생명의 팔찌	–	–	롬 구릉의 기계저택
드라군 페이스(ドラグーン・フェイス)	–	–	–	–	봉룡전
보관 펠마(寶冠フェルマー)	–	–	–	–	조르데 지하묘지
성황후의 티아라(聖皇后のティアラ)	–	–	–	–	사레르노 실험장
순색의 관(純色の冠)	방어구 리스트 참조	–	–	–	디팡
거룩하시기도 한 모래시계(神さびた砂時計)	5피리어드를 되돌림	-	-	-	봉룡전
비문의 조각(碑文の欠片)	-	트랩 서치	트랩 서치	트랩 서치	네르소프 습지대
스타 가드(スター・ガード)	장신구 리스트 참조	–	–	–	아크다인의 유적
다마스쿠스 제법서(ダマスクス製法書)	–	페어리 피어스	페어리 피어스	페어리 피어스	조르데 지하묘지
익스트림 가드(エクストリーム・ガード)	방어구 리스트 참조	–	–	–	홍화의 숲
생명의 팔찌(生命の腕輪)	장신구 리스트 참조	–	–	–	사커스 침식동굴
드라이어드의 나무껍질(ドライアドの樹皮)	–	–	디멘젼 슬립	–	네르소프 습지대
요염한 조상(妖艶な彫像)	-	활성의 구슬	펄스 애로	유니콘의 뿔	악몽탑
요정의 책망(妖精の詰め)	–	생성의 구슬	오리할콘	환시의 구슬	악몽탑
황금닭(黄金鶏)	1챕터마다 몇 개씩 황금알을 낳음	생명의 팔찌	–	–	기암동굴
가고일 상(ガーゴイルの像)	–	엔젤 큐리오	엔젤 큐리오	엔젤 큐리오	고라 교단본부
행복의 코인(幸せのコイン)	장신구 리스트 참조	–	–	–	사커스 침식동굴
홍수정 오르골(紅水晶のオルゴール)	–	–	–	–	고대분묘 아멘티
미스릴 광석(ミスリル鉱石)	–	–	–	–	고라교단 본부
묘마의 거울(昴魔の鏡)	장신구 리스트 참조	다리스의 향로	–	–	롬 구릉의 기계저택
성주 리슈블(聖酒リシュブール)	–	–	–	–	고대분묘 아멘티
바질리스크의 팔찌(バシリスクの腕輪)	장신구 리스트 참조	–	–	–	고대분묘 아멘티
성배(聖杯)	1챕터에 한 번 STR, INT, DEX, AGL를 상승시키는 액체가 솟아남	생명의 팔찌	–	–	사레르노의 유적
구원의 등불(久遠の燈火)	전원 동결, 장비할 필요 없음	–	–	–	불꽃의 궁성요새
다리스의 향로(ダリスの香爐)	아군 전체의 DME최대치가 100상승, 단, 피리어드 2소비	묘마의 거울	–	–	고라교단 본부
소생비법서(蘇生秘法書)	–	–	오리할콘	–	암흑탑 셀바
은하의 물방울(銀河の)	–	–	–	미트라의 성수	-
보검 그림 가우디(寶剣グリム・ガウディ)	–	–	–	–	아르트리아 산악유적
염주의 구슬(炎呪の珠)	–	–	–	–	신계

●일본의 모 인터넷 사이트의 캐릭터 인기투표 순위

순위	득표수	캐릭터 명
1위	196표- 14.0%	레자드 바레스
2위	138표- 9.8%	발키리
3위	96표- 6.8%	유메루
4위	75표- 5.3%	멜티나
5위	64표- 4.5%	제라드
6위	62표- 4.4%	아류제, 시호
8위	55표- 3.9%	우르
9위	52표- 3.7%	제이크리나스
10위	51표- 3.6%	루시오
11위	36표- 2.5%	준
12위	34표- 2.4%	프레이
13위	30표- 2.1%	TV CM에 출연한 아가씨
14위	29표- 2.0%	에이미
15위	24표- 1.7%	스오우
16위	21표- 1.5%	그레이, 슬라이딩 할 때의 레나스♪
18위	19표- 1.3%	룰 댄슬 때 나오는 아가씨 중 3번째
19위	17표- 1.2%	로우파
20위	16표- 1.1%	베리나스, 카셀
22위	14표- 1.0%	플라티나, 제일
24위	13표- 0.9%	사복을 입고 양손을 앞으로 모으고 있는 레나스♪
25위	12표- 0.8%	이셀리아 퀸, 나나미
27위	11표- 0.7%	사레르노의 여성 시체

순위	득표수	캐릭터 명
28위	10표- 0.7%	달리는 플라티나짱, 엘더 뱀파이어, 라우리, 로키, 베드럭, 프레이아,
		앉는 순간 휘날리는 발키리의 머리카락
35위	8표- 0.5%	로렌타의 남편, 브람스
37위	7표- 0.45%	가브리엘 세레스타
38위	6표- 0.4%	오딘, 대시하다가 멈출 때의 레나스(사복)
41위	5표- 0.3%	TV CM에 출연한 아이(예전 것), 어딘가를 내려갈 때의 레나스, 리셀리아
44위	4표- 0.2%	세리아, 발키리의 각선미
46위	3표- 0.2%	J·D·웜스, 요정, 날개 나온 발키리, 배드럭이 도와준(?) 아가씨, 아이, 드래곤 좀비, 눈을 감고 바람에 나부끼는 발키리♪, "누가 동료냐!?" 라는 장면에서의 두 명(신 한정)
58위	2표- 0.1%	가놋사의 웨이트 리액션 능력 때 사용하는 수마, 사커스 침식동굴의 마술사, 에일
64위	1표- 0.0%	미리아, 로렌타, 웹스터, 뱀신족 병사, 발바롯사 아저씨, 안젤라, 안젤라에게 욕먹은 주방장, 로키(드래곤 오브 버전), 클레어, 나, 레자드 바레스의 수마, 아사카, 마검 레반테인, 모두 좋다, 투구를 벗을 때의 레나스♪, 배드럭을 죽인 어새신, 스루트



주의! 수많은 리스트들 이후 수 페이지는 이 게임의 3가지 엔딩에 관한 대사 해석이 사진과 함께 담겨져 있습니다. 중요 정보 우선 누출로 인하여 정상적인 게임 생활이 저해될 우려가 있습니다. 그런 것 상관없이 보겠다는 사람은 그대로 페이지를 넘기시면 되겠지만 이 사태로 일어날 게임 의욕 감소에는 본 필자진은 일체의 책임을 지지 않음을 밝히는 바입니다. 웬만하면 진행 중 스토리의 이해를 도우시라는 뜻에서 정리한 것이니 파우스트처럼 일시적인 유혹에 혼을 파는 짓은 삼가해 주십시오. 네 타바레 없는 나라, 우리나라 좋은 나라.

이상, 파워 광고 협의회였습니다. (주의문은 빨간색입니다)



공포!! 엔딩 리스트 일람!!!

당신은 경고문을 보셨습니까? 그리고 B, C엔딩이나 A엔딩이나 관련 이벤트를 보셨습니까? 그런데 일본어에 서툴러 스토리의 이해를 못하시겠다구요? 그렇다면 잽싸게 이 페이지를 읽어보세요.

엔딩C

경고 봉인치 30이하

프레이: *이건 대체 어떻게 된 일이야? 레나스, 오딘님의 의향에 거역한다면 그만한 각오는 되어 있겠지? 두번은 말 안해, 알겠어? 네 사명은 전력이 될만한 인간의 혼을 찾아내는 거야, 남은 얼마 안 되는 시간을 낭비하는 짓은 하지마!*



▲한 번은 봐 준다

(경고를 받은 상태에서 봉인치가 더욱 하락한 상태로 마을에 들어갔다 나온다)

발키리: *프레이….*

프레이: *…말 안해도 아는 것 같네.*

발키리: *….*

프레이: *유감이야 레나스. 네 안에서 무언가가 이상해졌어. 부러진 수레를 고칠 시간은 없어! 적어도 내 손으로 널 잠재워 줄께.*

(전투 후)

프레이: *제 1 인격의 레나스를 봉인 했습니다. 발큐리아의 아스트랄 보디에는 제 2 인격의 아리를*

각성시킵니다.


▲실력으로 이길 수 있는 사람?

오딘: 음, 할 수 없지.
프레이: 브람스와의 과거의 관계에 집착하는 것이 걸리기는 합니다만.
오딘: 실메리아 말인가. 확실히 사소한 일은 아니지만 지금은 그럴 때가 아냐.
프레이: 그럼 각성 의식에 들어갑니다.



▲거창하다. 어쨌든 엔딩

엔딩B

봉인치가 높은 채로 아무 일 없이 진행하면 된다.


▲멋지게 명퇴당하는 발키리…

요툰하임 궁전

발키리: 원흉되는 자 스루트여. 무로 돌아갈 때가 드디어 왔다.
스루트: ….
발키리: 주신 오딘께서 나서실 것도 없다. 그 대역은 내가 맡는다. 적어도 일족의 왕답게 검을 잡고, 그리고 죽어라!
스루트: …잘도 재잘대는군.
발키리: 뭐라고?
스루트: 이 이상 건방질 수가 없구나. 어리석은…. 오딘의 간계에 놀아나다니. 어디에 대의가 있는지도 모를 줄은! 너희들의 왕은 모략과 배신을 밥먹듯이 하는 구인에 지나지 않아!

(스루트와의 대결, 그리고 승리)

프레이: 네 활약으로 밴 신족과의 싸움에 승리할 수 있었어. 네가 보내준 에인페리아들도 잘 활약해 주었고. 잘했어 레나스. 신계는 오딘님에 의해 영원한 번영과 안정을 얻겠지. 이걸로 네 인간계에서의 사명은 끝. 발하라에 돌아가서 심신의 휴식을 취하는 게 좋을 거야. 너에게는 무엇보다도 그 상처받고 아파하는 날개를 치료하는 것이 중요해. 수고했어. 그리고 잘자. 레나스. 다시 네 힘이 필요해질 그 때까지….

엔딩A

이 엔딩에 다다르는 조건은 앞에 설명한 대로이다.

이벤트 1 제라베른 거리


▲소매치기로 생계를 꾸려나가고 있는 클레어

클레어: 오늘은 가벼운놈들 뿐이네. 그럼 집에 갈까. …응? 저것은….

잠시 과거 회상

클레어: 야, 그애 어떤 애였어? 미인이야?
루시오: 바보냐. 14살이었다. 어떻냐라고 말하면 귀엽다 겠지. …뭐 미인이 될 수도 있었겠지만.
클레어: 흐~음.
루시오: 어디에나 있을 법한 아이라고 한다면 그럴 수도 있겠지만….
클레어: 있겠지만….
루시오: 그래도 머리카락이 은색이었어. 거기에 햇빛이 비치면 반짝반짝 보랏빛이 나서 아주 예뻤어.
클레어: ….

'그래, 좋아하는구나. 지금도.'

다시 현재

클레어: 은색, 머리?

'저 여자는 다른 사람이야. 단지 머리색이 같을 뿐이라고. 말했던 소녀는 이미 죽었으니까.'


▲은색머리의 발키리(민간인 버전)를 보고 과민 반응을 일으키는 클레어

발키리: (돌에 맞고) 꺅!

'뭘 하고 있는 거야, 난. 생판 모르는 사람을 질투하고 있고…. 바보같아!'

클레어의 집

돌체: 다행이네. 큰 상처가 아니어서. 용서해 주세요. 저 애.
발키리: 저 애?
돌체: 당신에게 돌을 던진 건 제 딸입니다. 피는 섞이진 않았지만.
발키리: ….
어린이: 할머니!
루시오: 할머니, 별일 없지? 오늘 벌이 가져왔어.
돌체: 아아, 루시오니. 항상 고맙구나. 아, 이분은 메릴씨. 아까 클레어가 이분께 돌을 던져서….
루시오: 클레어가?! 그런 짓을 할 애가 아닌데…. 정말 죄송합니다. 클레어 녀석…. 엣!?


▲발키리를 보고 놀라는 루시오. 이유는…오프닝을 참조

돌체: 왜 그러니?
루시오: 아, 아냐. 암 것도 아냐.
발키리: 처음 뵙겠습니다. 루시오씨죠?

밤

돌체: 저도 이렇게는 혼자서도 살 수 없어요. 이렇게 지금 살 수 있는 건 루시오가 매일 번 돈을 가져와 주기 때문입니다. 하지만 좋지 않은 소문도 들려요. 아들 딸들이 사람이 할 것이 아닌 일을 해서 돈을 번다고 생각하면….

클레어: 그렇게 듣고 싶어? 그래. 난 그 사람을 질투했어!! …미인이니까. 은색이었으니까!



▲루시오를 좋아하는 클레어이지만 아직도 루시오에겐…

루시오: 클레어…
클레어: 내 마음 모르는 거 아니잖아? 하지만 루시오의 마음 속에는…

이벤트 2 은방울꽃의 초원



▲누구의 묘일까(진짜 몰라?)

발키리: 이곳은…. 확실히 여기서 인간의 사념을 느꼈는데…. !!
(사령을 발견한 발키리)
발키리: 여긴 네놈들이 있을 곳이 아니야! …도망갔나. …이 바위에 불사자들이 모여있던 건가? 이건…. 묘지? 이런 곳에 대체…. 이것은….

이벤트 3 루시오 신계 전송



▲신계 전송에 망설임을 보이는 루시오

발키리: 루시오. 네 마음의 망설임의 정체는 대체 뭐지?
루시오: ….
발키리: 대답하기 싫다면 억지로는 시키지 않는다. 하지만 마음의 망설임은 신계에서 죽음을 초래한다는 사실을 잊지 마라.
루시오: 저….
발키리: 뭔가? 이야기 할 마음이 생겼나?
루시오: 저 마을까지 같이 가 주지 않을래?
발키리: 상관없어.



▲자신의 사랑, 플라티너에 관한 이야기를 시작하는 루시오

루시오: 난 이 마을에서 태어났어. 여기서 곧잘 놀았지. 둘이서….
발키리: 이 집은?
루시오: 내 소꿉친구였던 여자애의 집이야. 여기 부모는 싫었지. 플라티너를 항상 괴롭게 하고….
발키리: ….
루시오: 하지만 부모들을 욕하면 플라티너가 싫어했기 때문에 나도 암 말 못했어….
발키리: 플라티너라고 하는가.
루시오: 응? 응…. 사이가 좋았어. 굉장히. 하지만…. 어느 날, 그녀가 팔려가는 걸 알고서 둘이서 도망갔어. 그 땐 꼬맹이여서 그것 밖에 방법이 생각이 안났어. 헤어지고 싶지 않았어. 어떻게 해서든지….

어느 숲


▲은근슬쩍 손도 잡아본다

루시오: 캄캄한 암흑 속을 둘이서 숨차게 달렸어. 이런 식으로. 그리고 이리로 왔지. 그 머리장식, 벗어줄래?
루시오: 역시 똑같애.
발키리: 그 애와?
루시오: 아아. 그애는, 플라티너는 여기서 은방울꽃의 독에 걸려 죽었어. 내 탓이야. 그녀가 죽은 건, 내가 억지로 끌고 나오지만 않았어도….


▲머리 장식을 벗은 발키리

발키리: 그 애하고 내가 닮은거야?
루시오: 그래서…. 다른 사람의 이미지를 씌운다는 건 본인에 대한 치욕밖에 안된다는 건 알고 있어. 하지만 변함없어. 좋아한다고 하는 것에는.


▲이것은 하늘로 루시오를 보내기 위한 단순한 서비스였을까?



▲…

발키리: 첫사랑의 소녀의 그림자를 내게서 보고 있던 거구나…. 인간과 신 사이에는 넘을 수 없는 벽이 있다는데도, 애정따위 성립할 수가 없지. 하지만…. 루시오. 인가. 또 살아서 만나면 좋겠네.

이벤트 4 챕터 6-7의 발하라

루시오: 왜 이러지. 발키리는 발키리지. 플라티너가 아냐. 그치만….
프레이아: 루시오. 이런 데서 뭐해?
루시오: 아냐. 암 것도.
프레이아: 거짓말! 너 고민 있지? 기분이 바글바글 하는게 보이는 걸.
루시오: 정말…. 신들에겐 뭘 숨기지도 못하는 구



▲이 이벤트를 보지 않으면 프레이아는 오프닝 이래 등장이 없다

나. 확실히 이것 저것 있었으니 내 머리가 혼란되어 있는 건 지도 몰라.

프레이아: 그런데?

루시오: 응, 실은….

떠오르는 의문.
죽음?
혼?
용자?
신?
그리고…



▲가장 나쁜 놈, 로키

프레이아: 발키리이?

로키: 걔 미인이잖아? 좀 융통성이 없는 부분이 특히.

프레이아: 무슨말 하는 거지? 너 따위 언니가 상대해 줄 리가 없잖아!

로키: …예예.

프레이아: 별로 숨길 일 따위 없으니까 상관없는데….



밝혀지는 진실
그녀의 본명
주어진 역할
그리고 그 존재
인간이 죽어서 혼이 되어 윤회전생 하듯이
신이 영원한 존재이듯이
불사자가 시간의 고리에서 벗어난 존재이듯이
발키리는 인간의 모습으로 잠들어 필요할 때만 신으로 전행하고 다시 잠든다고 하는….



▲프레이아는 너무 깊이 말하고 있다

루시오: 인간의 모습? …전생!?

프레이아: 그래, 그치만…. 레나스 언니, 기억이 없지….

루시오: !! 기억이 없어?

프레이아: 그래, 언제나처럼 이라면 인간으로 지낼 때 이야기들을 수 있는데 프레이 언니가 기억을 봉인한 것 같아.

루시오: 기억을? 봉인? 인간의?

프레이아: 이번 임무는 특별해서 인간의 기억이 있으면 지장을 초래한다고…. 아, 너무 말했나….

'이젠, 전부, 잊어, 버리고, 싶어'

프레이아: 루시오…왜 그래?

루시오: 아냐, 암 것도 아냐.

로키: ….

루시오: 그 기억을 되찾을 방법은?

프레이아: 응? 그건 무리야. 봉인을 건건 프레이 언니니까. 그걸 풀 수 있는 건 언니 자신이나 오딘님 뿐이야.

로키: 프레이아, 너무 떠드는 거 아냐? 그리고 프레이님이 불렀던 거 아니었어?

'플라티너가 발키리? 뭔가 기억을 찾을 방법은 없는 건가?'



▲의미 심장한 웃음

로키: 후후….

루시오: …아직 뭔가 내게 할 말 있나?

로키: 직접적인 해결은 안 될지도 모르겠지만 좋은 방법이 있어.

루시오: 에?

로키: 물론 봉인된 기억을 어떻게 한다는 건 좀 어려워. 하지만 발키리와 말을 나누는 정도라면 어떻게 할 수 있다고 생각하는데? 어떡할래?

발하라 궁전-수경

로키: 오딘님은 일정주기로 발키리와 연락을 하고 있지. 그 방법은 뭘까? 오딘님은 수경을 사용해서 연락을 하고 있는 거야.

루시오: 즉 그 수경을 쓰면 발키리와?

로키: 그렇지.

루시오: 하지만 그런게 용납이 되는 거야?

로키: 난 어찌되든 상관없어. 하지만 냉정히 생각해서 수경을 사용하는 게 극형이 될 정도로 죄가 된다고 생각해?

루시오: ….



▲수경을 사용하는 루시오

루시오: 이건가? 어떻게 해야 하지?

로키: 눈을 감고 생각해. 그녀를. 그럼 돼.

루시오: 발키리… 들려? 나야 루시오야…. 발키리… 들려? 발키리….

발키리: 이건 어찌된 일이지? 멋대로 이런 짓을 하고도 용서될 거라고 생각해?

루시오: 그건 알고 있어. 그보다….

발키리: 루시오…. 그건?

루시오: 지금 귀걸이를 보낼 테니까 받아주길 바래…. 하지만 한쪽은 다른 곳에 숨겨 놓았으니까….

발키리: 무슨 말이지? 그런 것 때문에 수경을 무단으로?

루시오: 정말 받아주길 바라는 건 귀걸이가 아니지만…. 만을 그걸 받는다면 아마, 아니 반드시 나머지 한 쪽이 있는 곳도 알 수 있을거야.

발키리: 이해 못하겠어. 나보고 보물 찾기를 하라고? 바보같은…. 이런 일을 하면 어떻게 되는 지 알아? 이런, 이런! 쓸데없는 짓을!

루시오: 왜? 왜 이렇게 된 거야?!

로키: 작별은 끝났어?



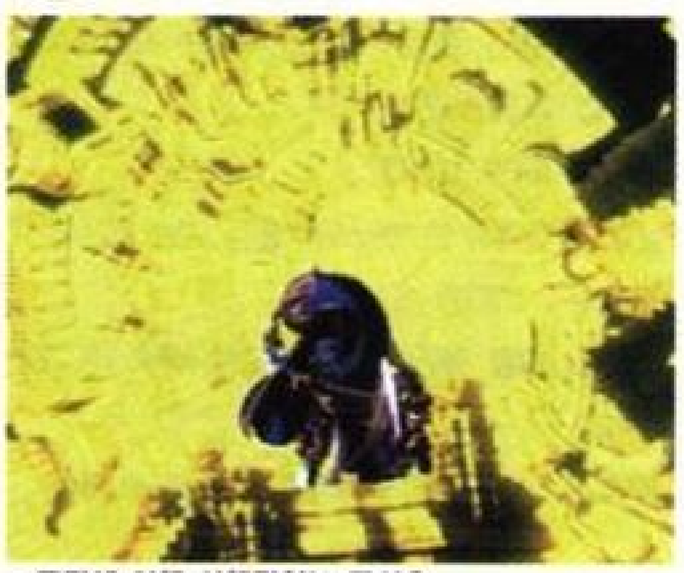
▲좌절하는 루시오와



▲배신하는 로키

루시오: 혼자 있게 해줘….
로키: 그건 안되지.
루시오: 에? 그 모습은? 로키?
로키: 억울하진 않겠지? 나도 이 드래곤 오브를 얻어서 만족이야. 물론 훔친 범인이 되는 건 루시오 너다.
루시오: 뭐라고!
로키: 크크크…. 넌 오브를 훔친 역적으로서 내게 살해당한다.
루시오: 웃기지마라! 네 맘대로 될 것 같나! 난 아직 못 죽어!

이벤트 5 챕터 7-8의 발하라


▲로키에 의해 살해당하는 루시오

프레이: 오랜만이야 레나스. 이번엔 유감스러운 보고가 있어. 네가 신계에 보낸 에인페리아 한 사람이 오딘님을 배신하는 짓을 했어. 이름은 루시오. 그는 현장에 있던 로키에 의해 처분되었어. 드래곤 오브를 도둑맞았고 그것이 인간계로 흘러들어간 의심이 있어. 그게 어디에 있는지는 모르지만. 레나스, 너 어딘가 짐작 안가니? 레나스, 당신에게 중요한 임무를 내립니다. 인간계에 도둑맞은 드래곤 오브를 찾아내세요.

오딘: 드래곤 오브가?!
프레이: 예.

오딘: 로키, 네가 말한 대로였다.
로키: 예. 수경에 파문이 확실히 남아있었을 것입니다.
오딘: 음. 넌 이제 물러가도 좋아.
프레이: 로키를 내버려둬도 괜찮겠습니까?
오딘: 아아. 녀석의 변명이 거짓말이라는 증거가 없어.
프레이: 루시오라는 인간이 수경을 사용해 드래곤 오브를 지상에 숨겼다고 하는 말 말입니까?
오딘: 그렇다.
프레이: 하지만 그 인간의 목적도 확실치 않습니다. 거인족과 내통하고 있다는 말도 믿기 힘듭니다.
오딘: 로키 자신도 오브는 가지고 있지 않았단 말야….
프레이: …
오딘: 모든 것이 불확실한 정보 밖에 없다. 그러니까….
프레이: 그러니까?
오딘: 로키를 지켜보겠다. 모든 것이 거짓이라면 아무리 동족이라도 용서는 없어!
　'루시오가 드래곤 오브를….'
　(루시오의 말 회상)

이벤트 6 은방울꽃의 초원

(루시오의 말 회상)


▲플라티너의 묘에서 귀걸이를 찾아내는 발키리

발키리: 어째서 여기에? 어차피 이 반짝임도 윤회에 물혀버릴텐데….
　'루시오…. 루시오? 루시오?!'

프레이: 봉인이!!!
오딘: 뭐라고? 기억을 되찾은 건가?
프레이: 예. 그렇지만….
오딘: 예정대로군?
프레이: 예. 정상적으로 세큐리티가 가동하고 있습니다.
오딘: 그런가.
프레이: 봉인은 풀 수 없습니다.

　'뭐지, 이거? 괴로워…'
　(아리의 등장)
발키리: 당신은…! 도와줘, 멜티나! 아류제!
아류제: 대체 뭐야?
멜티나: 기다려 아류제, 낌새가 이상해!!
아류제: 멜티나…. 이 자식 뭐야?

???: 나는 발키리다…. 거기 두명, 지금부터 내게 복종해라.
아류제: 농담하지마…. 난…너따위 몰라!
???: 하하하, 모르는 체하지마. 아류제, 넌 나와 뱀파이어의 왕 브람스를 공적으로 두고 같이 싸운 동료잖아.
아류제: 뭐라고?
???: 그때의 싸움은 아직 결판이 안났어. 동생의…. 셋째 실메리아의 마음은 브람스에게 잡혀있는 채로 있어. 몰라? 지금 세계는 밴 신족과의 싸움, 불사자와의 싸움이 전세에 있었다는 걸….
아류제: 가까이 오지마! …발키리는 어쨌어!
아리: 알겠나? 세 번은 말 안해. 얌전히 내게 복종해. 나는 장녀 아리. 너희들이 잘 알고 있는 레나스는 이제 이번 세상에는 못 돌아와!
멜티나: …레나스? 발키리의 본명이야?
아리: 그렇다. 우리들 운명의 세 여신은 하나의 유체를 공유하고 인간과 신의 윤회 전생을 반복하지. 이번 세상은 주신 오딘에게 선택된 것은 레나스였지만…아무래도 임무에 부적격이라고 판단된 것 같아.
멜티나: 거짓말…그런….
아류제: 바보같은….
아리: 그래서, 어쩔래?
아류제: …거부한다!
멜티나: 나도 동감이야. 만난 게 당신이었다면 절대 따라가지 않았을 거야…. 종속? 장난하냐!
아리: 과연, 귀걸이나, 쓸데없는 선물이군.
　(일행을 공격하는 아리)
레나스: 안 돼!!

▲일행을 지키는 레나스. 그리고 그녀의 정신은 파괴된다

아리: 레나스…아직 잠들지 않았나…. 흥. 뭐 죽이지는 않겠다. 어차피 너희들은 갈곳이 없으니.

(사라지는 아리)

멜티나: 이 빛은 설마…. 믿을 수 없어….

아류제: 뭐야? 이 빛이 어쨌는데?

멜티나: 이건 발키리의 정신체의 파편이야! 이대로는 발키리의 마음이 파괴되어 버려!

아류제: 뭐라고! 어떻게 안 되나?!

???: 멜, 결계로 공간을 동결하는 겁니다.

멜티나: 그 목소리는…! 대기와 냉기의 영령이여! 나의 다리를 건너 바라는 것은 혼례의 의식, 그대들 서로 엉겨붙어 그 사방오간에 걸쳐 응고하라!

???: 대단하십니다.

멜티나: 레자드! 나올려면 빨리 나와! 대체 뭘 한 거야!!

레자드: 고대의 기술도 대단한 건 아니네요. 이송방진도 이렇게나 시간이 걸리면 전혀 의미가 없어. 어허, 지금은 당연히 휴전이겠죠? 어쨌든 발큐리아를 구해야죠. 그점에 우리들은 이해가 일치하고 있을 테니까.

멜티나: …이 남자! 그런데? 방법은 있겠지?

레자드: 당연합니다. 어쨌든 당신 연구실로 돌아가죠. 이야기는 그때 합시다.

멜티나: …알았어. 그러고 보니 너 그 모습….

레자드: 아, 이거요? 저도 몸이 방해가 되서 놓고 왔습니다. 당신과 비슷하게.

멜티나: 난 좋아서 이렇게 된게 아냐! 네가…!

멜티나의 연구실

멜티나: 근데, 어떻게 할 거야?

레자드: 저겁니다.

멜티나: 잠깐, 장난해? 호문크루스에 발키리를 집어넣을 거야?!

레자드: 그것밖에 소화한 혼을 보존하는 방법이 없어요.

멜티나: 레자드…당신 기회를 잡아서 자기 목적을 성취하려는 건 아니겠지. 확실히 네 목적은 인간과 신의….

레자드: 못 믿겠어요? 동료끼리 싸우고 있을 시간이 없다니까요.



▲압권이다

아류제 & 멜티나: 누가 동료야!

레자드: 어찌됐든 혼은 소화하고 있습니다. 기억도 인격도 어찌되었을지 몰라요. 그런 불완전한 건 참고가 안되요.

레자드: 뭐가 뭔지….

아류제: 확실히 일각을 다투는 건 사실이야. 그 녀석 말도 일리는 있어.

멜티나: …알았어. 레자드, 이상한 낌새가 보이면 가만 안 둘테야!

레자드: 이거이거, 이런 곳에서 실전마법 "윤혼의 주"를 피로하게 될 줄은…. 멜, 당신이라면 알겠죠? 이 역주문을 외우면 언제라도 육체와 혼의 분리가 가능하다는 것이.

멜티나: …. 뭐 대충은. 근데 쉽게 말하지마.

레자드: 그럼 시작할까요.

(주문을 외우는 레자드, 호문크루스와 발키리의 혼이 합쳐진다)

아류제: 진짜 성공한거야?

레자드: 슬슬 됐습니다. 봐요.

멜티나: 이게 윤혼의 주….

아류제: 어쨌든 이걸로 발키리는 괜찮은 거지?

레자드: 이건 응급처치에 지나지 않아요. 정신이 어떻게 되었을지도 모르고, 지금부터가 중요해요. 어찌되었든 발큐리아의 진짜 그릇을 되찾지 않으면 안 되니까.

아류제: 확실히, 그 아리라고 하는 발키리를….

멜티나: 뭐가 어찌되든 쓰러트리지 않으면 안돼! 갑시다. 장소는 알고 있으니까!

레자드: 불사자의 왕, 브람스의 성입니까. 이거이거….

브람스의 성

브람스: 정말 기구한 운명이라고 밖에 말할 수 없구나. 나와 아리가 맞서는 건 숙명이라고 꾸밀 수 있다쳐도 너희들이 그녀와 적대하는 건 대체 어찌된 일이냐…?

아류제: 발키리는 신에 의해 거짓 운명을 등에 졌다…. 그 결과가 저 모습이다!

레자드: 가능하면 자신이 헤쳐나간 결과 뒤에 "운명"이란 말이 이어지길 바라기 때문에….

멜티나: 그래. 그래서 그녀의 존재는 부정하지 않으면 안 돼.

브람스: 과연. 그릇에 든 정신을 두고 그녀는 진짜 발키리가 아니라고 생각하고 있구나.

아리: …전에도 이야기 했지? 우리는 셋이서 하나야. 어디가 진짜다…라고 생각할 여지는 없어.

멜티나: 진짜다? 그런 건 문제가 아냐! 당신은 발키리의 마음을 짓밟았어!

아리: 헤어지는 건 슬프다는 건가? …입장이 바뀌었군. 만일 레나스가 너희 인간들을 옹호하는 입장으로 돌아선다고 하면 그 존재는 주신에 의해 멸살될거야. 무엇인 진실인지는 거기서 결판나.

멜티나: 그렇게는 안 돼!

레자드: 그녀의 몸은 돌려 받겠습니다.

(일행에게 붙는 브람스)

아류제: !!

브람스: 내가 알 수 있는 건 이것뿐이다. 운명의 3여신의 장녀 "아리"여. 너는 진짜 힘을 그 그릇에 담고 있지 않아. 깨어나지 않았어야 했다는 이유는 명백하다. 여길 방문하는 것은 아직 이르지 않나?

아리: ….

브람스: 확실히 과거의 결판은 나지 않았어. 하지만 이것은 이러한 불완전한 형태로 치루어 질 정도로 싼 것은 아니었을 터!

아리: 큭…헛소리를! 실메리아를 방패로 한 비겁자에 들을 게 아냐!

브람스: 아류제, 운명은 이상한 것이로구나….

아류제: 뭐라고?

브람스: 이 나와 네가 힘을 합쳐 그녀와 싸우게 될 줄은. 아리의 정신은 좀 더 재워두자. 그녀는 누구도 바라지 않았어. …힘을 빌려주지!



▲명실공히 드림팀

(아리와의 전투 승리 후)

아류제: 그럼 신세 졌다.

브람스: 아류제, 내게 듣고 싶은 것 없나?

아류제: …흥미 없어. 어차피 지금 나한테는 관계없는 거잖아?

브람스: 훗…. 확실히, 지금 네게는 지금의 네가 전부일 것이 틀림없어.

아류제: 아아, 그렇다.

브람스: 언젠가 또 옛날처럼 만날 일도 있겠지.

멜티나: …기묘한 놈.

레자드: 그럼 서두르죠. 신선도가 생명이란 거죠. 하하하.

멜티나: 바보 아냐? 발키리를 생선 취급하지마!

다시 멜티나의 집

레자드: 그럼 방식은 지금 말한 대로입니다.

멜티나: 오케이.

(발키리 부활 성공)

아류제: 발키리!

멜티나: 성공한거야?

레자드: 예, 틀림없습니다.

멜티나: 괜찮아? …발키리?

레자드: …낌새가 이상하네요….

(수많은 회상들, 그리고)

플라티너: 이건 환상이야. 하지만 환상속에 진실이 있어. 환상은 사라져도 진실은 네 속에 철해져 있을 거야. 현실로 돌아가서 넌 뭘 해야만 하지? 생각해 내…마음을. 옛날 자신이 뭘 생각하고 뭘 바랬는가를….

발키리: 싫어어어어어!! 난… 무슨 짓을…! 아, 아아!

(사라지는 발키리)

아류제: 앗, 발키리!

은방울꽃의 초원



▲미친 듯이 귀걸이를 찾는 발키리. 모든 기억을 되찾은 것이다

아류제: 침착해!

발키리: 안 돼! 그 귀걸이는 루시오가 준 건데…. 그건, 그건 루시오가…루시오가!! …루시오…. 어째서 네가 죽지 않으면 안되는 거지? 난 어떡해야 돼? 값을 치를 수도 없어…. 되돌릴 수도 없어…. 싫어…. 이런 거, 싫어어어!!!

신계, 뱀 신족의 땅

스루트: 이 극한의 땅에 일일이 온 것은 무슨 곡절이 있어서인가.

로키: 왕이여. 당신은 의를 소중히 여기는 사람이라 들었습니다. 숫자로는 이긴다 해도 이대로는 뱀 신족의 패배가 당연.

근위병: 뭐라고!

로키: 궁그닐, 실번보우, 그리고 드래곤 오브. 4개중에 3개가 오딘의 수중에 있는 지금 아직도 자기가 이긴다고 생각할 정도로 왕이여, 당신은 어리석지 않을 것입니다. 나는 후세가 힘이 아닌 의로 통치되어야 한다고 굳게 믿습니다. 하지만 그를 위해 힘이 필요한 것은 또한 당연지사.

스루트: 그, 그것은!

로키: 그래요. 드래곤 오브. 하지만 이것은 내 자신의 보호를 위해 그리 간단하는 넘겨줄 수 없습니다. 일단 보증을 받고 싶어요.

스루트: 어떻게 해 줄까.

로키: 그럼 일단 이것을….

로키: 아무래도 혼자서는 두려워서 이 자들을 몰



▲로키보다 강한 2마리

래 데려온 무례를 용서하십시오.

스루트: 마랑 펜릴…. 그리고 이 용은 설마.

로키: 그렇습니다. 최후의 4옥, 마검 레반테인을 뱃속에 삼켰다고 하는 마룡, 블러드 베인. 놀라셨습니까? 4옥과 4옥에 필적하는 두 마리의 마수.

스루트: 대단하군. 하지만 더러운 마물의 힘을 빌릴 정도로 난 썩지 않았어.

로키: 내 도움은 필요 없다는?

스루트: 그대로다.

로키: 과연. 하지만 당신에게 선택의 여지는 없어. 시간은 너무 길게 흘렀다. 스루트여! 오딘과 함께 허무의 세계에 장사지내주지!

-라그나로크-

신조차 점칠수 없는 옛날부터의 전승에 의하면 그것은 불가피의 멸망 "신들의 황혼"을 의미하는 말이었다. 하지만 원흉을 예언자는 말하지 않는다.

●오딘(Odin)

인간의 피를 반 이어 받은 반인 반신의 신. 거기에 신으로 태어났으면서도 인간의 피는 신이 본래 얻을 수 없는 성장의 힘을 내려주었다.

●로키(Loki)

어스 신과 번 신 사이에 태어난 자. 양자 모두를 닮은 불안정한 존재. 매우 현명하고 잔인. 마음 속에서부터 모든 것을 증오하고 있다.

●발키리(Valkyrie)

인간의 기억과 신의 기억사이에 떠도는 여신. 3개의 정신을 지니고 신과 인간이라는 특수한 윤회전생을 반복하고 있다. 진실의 힘은 아직도 미지수.

생각해보면 이 비극은 불완전한 자들이 자아를 추구하여 일어난 "필연" 이었던 것인가…?

오딘: 잘도 내 앞에 나타났구나!

로키: 한 번쯤 궁그닐이 그 진짜 힘을 개방하는 걸 보고 싶었다…. 혹은 모든 색을 먹어치운지, 확실히 그 칠흑의 오라는 모든 힘을 흡수하여 창은 더욱 강해져간다고 하는…. 후후, 마치 당신 자신을 상징하듯이. 왕이여, 당신도 4옥의 소유자라면 알고 있겠지? 이미 숫자는 무력하다고 하는 것이.

프레이: 로키!! 이런 수습할 수 없는 짓을 저질러 놓고 용서받을거라 생각했어?

로키: 설마.

오딘: 그만둬! 떨어져라. 로키는 오브를 가지고 있어….



▲뒤늦게 도착한 발키리

발키리: 발하라가….

프레이아: 로키가 오브를 훔친거야.

발키리: 오브?

프레이아: 그래. 드래곤 오브를 인간계에서 찾아내서 라그나로크를 준비하던 오딘님에게 기습을 걸었어.

발키리: ….

프레이아: 빨리 오딘님에게 가 드려. 전황은 이쪽이 불리해. 프레이 언니도 갔어.

-4옥-

세계수 유그드라실의 가지에 의해 지탱받는다고 하는 4개의 세계.

인간계 미드갈드

신계 어스갈드

요정계 알헤임

명계 니블헤임

서로의 평화를 다스리는 보물. 드래곤 오브도 그 중 하나. 인간계에 안치된.

프레이아: 일석이조의 책으로 생각했다고 생각해. 나는. 오브는 커다란 전력이 되고 인간계에서 혼란이 일어나면 레나스 언니의 임무도 하기 쉬워지고….

발키리: …그만해!

프레이아: …? 레나스 언니? 왜 그래?

발키리: 이제 됐어….

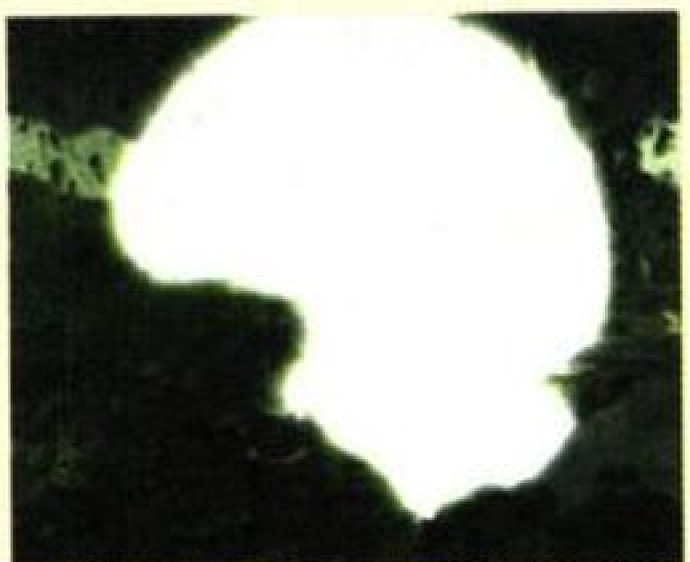


▲통곡하는 프레이

프레이: 오딘님, 정신차리세요!!
발키리: …로키는 어디야?
프레이: …쫓아가려고?
발키리: 응.
프레이: 안 돼! 지금은 신계 전체의 태세를 다시 세우는 것이 먼저잖아?!
발키리: 이제 내겐 너희들을 따를 이유가 없어…. 이 종말의 싸움이 일어난 것도 원인을 따지자면 오딘이 오브를 빼앗은 게 원인. 즉, 지금 인간들이 고통받고 있는 것도 따지고 보면….
프레이: 정신차려 레나스! 네가 지금 뭘 생각하는지는 알아. 하지만 사람의 죽음은 일시적인 것에 지나지 않아! 기억을 봉인한 것도 널 위해서라고 생각해서…!! 사람은 태어나고 죽으면 다시 태어나. 윤회, 영원…. 그것이 자연의 섭리! 그런 일시적인 감정에 휩쓸리면 어떡해? 이대로라면 모든 걸 잃어버려!
발키리: 네가 말하는 "모든 것" 이란 건 뭐야?
프레이: 에?
발키리: 그런 건 기만이야. 일순? 영원? 시간이 문제가 아냐! 난 단지 모두가 불쌍할 뿐! 모두를 돕고 싶을 뿐! …헤어지는 건 슬퍼…. 어째서 그 기분을 인간에게 생각하지 않는 거야?
'로키는…로키는 어디지?'

최종 이벤트 대로키전

발키리: 로키!
로키: 겨우 나타났나. 하지만 이미 대세는 기울었다. 오딘이 쓰러진 지금 누구도 날 막을 순 없어. 겨우 그 오딘의 부하였던 너 따위에게…. 하하하!
발키리: 큭! 이놈!
로키: 훗. 그렇게 내가 밉나? 그 인간 하나 소멸했다고 해서 어쨌다는 거냐. 뭐 좋아. 싸움 상대는 해주지. 그래서 네 기분이 풀린다면 말이야.
(로키와의 싸움, 하지만 결판은 나지 않는다)
로키: 마검 레반테인을 가지고도 그 정도냐.
발키리: 뭐라고?
로키: 동료가 있기 때문에 전력을 다할 수 없다. 오딘은 프레이를 감싸고 죽었다. 레나스! 넌 어떨까? 정말로 무기를 휘두르면 자신의 손으로 용자들을 죽이는 꼴이 된다. 난 날 위해서 싸워. 같이 신기를 지니고 있어도 이대로는 이 차이가 명암을 가르지.
발키리: 그렇게 내버려두진 않아!
로키: 소용없어.
발키리: 그런!


▲파괴되는 세계. 로키와 발키리를 제외한 모든 생명이 자취를 감추지만…

로키: 후하하하하! 멋지다 이 힘! 그래. 그게 올바른 거야. 자신을 위해 모든 힘을 쓰는 거야. 다른 사람을 지키려고 했다면 너도 틀림없이 죽었어. 억울해 할 건 없어. 너도 나와 같은 것 뿐이야.
발키리: 들렸어.
로키: 뭐?
발키리: 세계에 존재하는 모든 사람들의 소리가.
로키: ….
발키리: 그리고 느꼈어. 세계에 존재하는 모든 사람들의 슬픔이!
로키: 우웃! 뭐야 이 힘은!
(레자드 바레스의 회상)
발키리: 이 힘은…모두가 내게 준 것

호문크루스의 소녀와 발키리가 융합한 것에 의한 부작용
로키: 창조의 힘? 그런 바보같은!
다른 사람의 죽음을 통해 타인의 인생을 공유할 수 있는 존재인데 더하여
발키리: 지금 내 안에는 모든 것이 있어.
'힘내! 플라티너!'
발키리: 그러니까!


▲발키리의 힘에 의해 부활하는 세상. 발키리 역시 성장하는 힘을 손에 넣은 것이다

그녀 안의 기록 뿐아닌 무한의 기억이 있는 한


▲부활하는 일행

로키: 창조의 힘이 어쨌다는 거냐! 너만 멸해버리면 전부 끝이다!
발키리: 소용없어! 지금 내게는 모두를 지킬 힘이 있어!
그녀의 다른 면이 모든 것을 지킬 힘을 만들어 낸다



▲로키와의 최후의 결전




▲그리고 그들은…

공략후기

대사를 전부 외울 정도로 반복되는 플레이에 지쳐버린 필자와 수많은 업무에 치이면서도 공략에 몸을 아끼지 않으신 신사임당… 수고하셨다는 말밖에 드릴 말씀이 없습니다. 마음 먹은대로 공략이 이루어지지 않아 독자님들의 원성이 두려울 뿐입니다..

●장르:시뮬레이션 ●제작사:빅터 ●발매일:12월 16일 ●발매가:6,800엔

PLAYSTATION

당신은 얼마나 치즈를 만들어낼 것이냐?

목장이야기



徹底攻略

그래픽	★★★
조작감	★★★
스토리	★★★
사운드	★★
소장가치	★★★

그로우랜서에 이어 게임마워에서 필자에게 떠넘겨준 선물, 목장이야기. 그로우랜서 때처럼 생각보다 재미있어서 그나마 다행이라고 생각된다. 어느 정도 사실적인 설정과, 귀여운 캐릭터. 무엇보다도 모든 것을 직접! 해야 한다는 것이 지금까지의 심시티류의 시뮬레이션과 크게 구분가는 점이라 할 수 있겠다.

'기나긴 시간동안 닭 한 마리, 계란 한 개에라도 애정을 쏟을 수 있다' → ok

'차라리 유구환상곡을 하겠다!' → p

'단당할! 시간없어! 내가 당신처럼 한가한 줄 알어?' → bye

공략 ··· 꽁아저씨

이야기의 시작

한 소년이 목장에 도착한다. 이곳은 그의 할아버지가 경영했던 목장. 하지만 지금은 주인없이 황폐해진 땅만이 남아있을 뿐이다. 소년은 잠시 오래 전 일을 기억해 본다. 아버지의 바쁜 일 때문에 가족여행이 취소되고, 꼬마는 할아버지의 목장에서 방학을 지내게 되었다. 자연 속에서의 시간, 그리고 한 소녀와의 추억… 그리고 꼬마는 집으로 돌아갔다. 소녀에게 언젠가 꼭 돌아온다는 약속을 남기고….
그리고 지금 그 꼬마는 어른이 되어 이곳에 서 있다. 목장을 다시 예전처럼 훌륭하게 되돌리기 위해… 3년 동안 과연 당신은 어떻게 목장을 키워나갈 것인가? 추억 속의 소녀를 다시 만날 수 있을 것인가? 그것은 당신의 손에 달려 있다.



▲황폐해진 목장

게임의 목적

처음 게임을 시작하면 주인공 이름, 주인공 생일, 목장 이름, 개의 이름을 정하게 됩니다. 그후 오프닝이 끝나면 황량한 벌판에 홀로 남겨진 주인공. 그렇다면 과연 우리는 이 게임에서 무엇을 해야 할까요?

3년간 목장운영

역시 기본은 황폐해진 목장을 3년간 잘 가꾸어서 예전과 같이 되돌리는 것이죠. 밭을 일구고, 농사를 짓고, 가축을 사서 키우고, 집을 넓히고, 축사를 넓히고, 밭을 넓히고… 이렇게 해서 주인공의 목장을 풍요롭게 만드는 것이 이 게임의 가장 큰 목적인 것 같습니다. 이 게임은 자유도 100%의 게임이기 때문에 플레이어 마음대로 해도 되지만 중요한 것은 무슨 일을 하던, 동식물에 애정을 쏟아야 한다는 것이죠. 하루라도 밭에 물을 주지 않으면 식물은 성장을 멈추고, 모이를 주지 않으면 닭은 알을 낳지 않으며, 풀을 주지 않으면 소와 양은 계속 시들시들해져 가더군요. 그러므로 진짜 목장을 경영한다는 생각으로 하루하루를 직접 생활해 가는 것이 이 게임의 가장 큰 목적이라고 생각합니다.



▲'남자라면 대농장주!'가 되세요…

요리

이 게임의 또 다른 재미라 한다면 바로 요리더군요? 집을 증축한 후부터 요리를 할 수 있는데, 만들 수 있는 요리의 수는 그야말로 엄청 많더군요. 아마 게임파워 필자진+기자진의 요리실력을 다 합쳐도 택도 없을 것 같은 무궁무진함. 하지만 중요한 것은 요리를 만드는 데까지 드는 여러 가지 노력! 통신판매를 통해 도구를 사고, 재료를 채집하고, 농사짓고, 이렇게 구한 재료와 도구를 바탕으로, 요리의 프로나 마을사람들로부터 얻은 요리의 지식을 이용하여 여러 가지 요리를 만든다는 그야말로 산넘고 바다건너는 불굴의 투지가 필요합니다. 어떻게 보면 아주 귀찮고 시간이 많이 걸리지만 이것이야말로 보다 현실적인 요리게임. 라면교를 능가하는 게임인 것입니다. 필자가 어디선가 구한 대부분의 요리목록을 공략 뒷부분에 올려놨지만 요리내용을 배우지 않으면 제대로 된 요리가 나오지 않을지도 모른다는 전설이….



▲요리를 잘하는 남편이 사랑받는 시대입니다

결혼

오프닝에서 주인공과 함께 노래부르며 놀던 그 소녀. 언젠가 꼭 이 마을로 돌아오라고 하던 그 소녀는 과연 어떻게 되었을까요? 이 마을을 떠났을 수도, 어쩌면 죽었을지도 모르죠. 하지만 중요한 건 현재! 지금 미네랄 마을에는 주인공 나이 또래의 처녀가 5명이나 있더군요. 그녀들과 하루하루를 보내다 보면 주인공에게 가장 필요한 여성이 누구인지 알 수 있게 되고, 인생의 동반자를 찾을 수 있게 될 겁니다. 하지만 생각보다 여성캐릭터를 공략하는 방법은 간단해요. 공략에 나오는 좋아하는 것들을 계속 주다 보면 호감도가 계속 올라가기 때문이죠(정말 말도 안되는 방식). 그러므로 중요한 것은 여러 여성캐릭터들과 이런저런 이벤트를 즐기면서 여러 가지 삶을 맛보시라는 거죠. 예? 일본어를 모른다구요? 그럼… 마세요. 페이지두 적은데 이벤트까지 다 못넣어요… 어쨌든 중요한 건 각 여성캐릭터마다 라이벌격인 남성들이 있으므로 주의하지 않으면 애써 꼬신 아가씨를 빼앗기는 불상사도 일어날 수도 있다는 거죠.


▲결혼이야말로 인생의 중요한 목적이 아닐까요?

미니게임

미네랄 타운에는 계절마다 여러 가지 이벤트가 준비되어 있더군요. 참! 미네랄이 많이 나온다 해서 절대 스타××와는 관련 없습니다. 목장을 경영하는 주인공도 마을사람의 일원으로써 이런 이벤트들에 참여하게 되고, 이벤트 중에는 여러 가지 아기자기한 미니게임도 준비되어 있어 멀티 게임을 즐기고 있는 듯한 기분이 들 때도 있더군요.



▲아기자기한 이벤트들을 즐기세요

마을사람들

필자가 뛰어다니며 조사한 마을사람 정보입니다. 근데 막상 보면 별거 없죠?

■츄우(チュウ): 별을 연구하는 연구가. 벌꿀을 좋아한다

■볼드(ボルドー): 보라색 코로보클, 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다

■사이바라(サイバラ): 대장간의 장인 할아버지. 광석, 고구마를 좋아한다

■쵸카크(チョッカク): 청색 코로보클, 예란, 산포도, 꽃을 좋아한다

■에리(エリィ): 병원에서 일하는 소녀

■무기(ムギ): 요델 목장주인. 버섯을 좋아한다

■리리아(リリア): 포프리의 엄마로 양계장을 운영한다. 토이플라워를 좋아한다

■아쿠아(アクア): 하늘색 코로보클, 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다

■그레그(グレッグ): 바닷가의 낚시꾼

■사샤(サーシャ): 카렌의 어머니. 꽃을 좋아한다

■포프리(ポプリ): 양계장의 딸

■해리스(ハリス): 마을의 경찰 아저씨

■크리프(クリフ): 과수원 아르바이트를 하는 금발소년

■바질(バジル): 도서관을 운영하는 식물연구가. 산에서 나는 풀을 좋아한다

■티미트(ティミット): 노란색 코로보클, 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다

■란(ラン): 여관집 딸

■카이(カイ): 바다를 사랑하는 소년. 옥수수를 좋아한다

■토마스(トーマス): 마을의 촌장. 무, 벌꿀을 좋아한다

■잭(ザク): 상품을 운반하는 운반업자

■고츠(ゴッツ): 숲속의 나무꾼

■유우(ユウ): 에리의 동생. 팝콘을 좋아한다

■그리디(グリーディ): 황색 코로보클, 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다

■마나(マナ): 포도농장주인의 부인. 산포도를 좋아한다

■셰프넨(シェフネン): 적색 코로보클, 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다

■카렌(カレン): 잡화상점의 딸

■닥터(ドクター): 병원의 의사. 독이 있는 것을 좋아한다

■카터(カーター): 교회의 신부님

■안나(アンナ): 마리의 어머니. 꽃을 좋아한다

■카노(カノー): 촌장의 집에 사는 카메라맨. 버섯을 좋아한다

■그레이(グレイ): 대장장이의 손자. 광석을 좋아한다

■다트(ダット): 란의 아버지. 계란과 사과를 좋아한다

■에렌(エレン): 에리의 할머니

■듀크(デューク): 포도농장 주인. 산포도를 좋아한다

■마리(マリー): 바질의 딸이며 도서관 일을 돕고 있다

■낫피(ナッピ): 남색 코로보클, 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다

■메이(メイ): 무기의 손녀딸. 후라이드 포테이토를 좋아한다

■제프(ジェフ): 잡화상점의 주인. 마음이 좋다

■알 수 없는 행상인(謎の行商人): 이상한 옷차림의 행상인

■그루메만(グルメマン): 요리대회의 심사의원



조작법

예상외로 조작법이 매우 복잡하더군요. 주로 □, ○, R1, R2를 많이 쓰게 될걸요?

방향키	커서이동, 캐릭터 이동, 동물 밀기, 채널변경
스타트	가계부를 본다. 요리 중 도구와 재료를 결정. 포즈
셀렉트	전체맵 확인. 스타트를 누르면 목장전체를 본다
□	장비하고 있는 도구사용. 먹을 것을 먹음
○	결정. 대화. 조사. 작물캐거나 뽑기. 물건버리기, 던지기, 출하, 선물하기. 말타기
△	장비, 소지품 윈도우 부름. 도구의 설명.
×	캔슬. 달리기. 장애물 뛰어넘기
L1	개를 부른다. 마을사람을 부른다
R1	장비도구변경. 페이지변경
L2	말을 부른다. 마을사람을 부른다
R2	들고있는 것을 가방에 넣는다. 가방에서 꺼낸다

가계부

● 목장정보



① 주인공/목장 상태 ② 가축현황
③ 사료/자재현황

● 출하물정보



① 출하물 종류
② 현재까지 출하개수

● 닭일람



① 닭상태 ② 이름 / 호감도
③ 생일 / 나이

● 양일람



① 양상태 ② 이름 / 호감도 ③ 생일 / 나이

● 소일람



① 소상태 ② 이름 / 호감도 ③ 생일 / 나이

● 코로보클정보



① 호감도 ② 현재 행동

● 월별 수지계산서



① 현재 계절 수지계산 ② 계절별 수지계산

● 도구레벨



① 도구목록 ② 개조가능광석 ③ 현 경험치

장비구 사용법 & 레벨업

이 게임에서 장비할 수 있는 것은 낫, 괭이, 도끼, 망치, 조리의 기본도구하고 낚시대, 브러시, 양털깎기 가위, 우유짜는 용기 등의 특수도구로 나뉩니다. 기본도구의 경우 레벨에 따라 그 위력이나, 범위가 늘어나더군요 게다가 대전게임에 등장하는 모아쏘기까지(그래요, 저 국어 딸려요…). 게다가 각각 경험치가 있어서, 일정 경험치를 모아야 레벨업이 가능하더군요. 요약해 보면 레벨업에는 광석과, 돈, 그리고 경험치가 필요한데, 광석은 동광석, 은광석, 금광석, 미스릴의 4가지가 있으며, 각각 레벨 2, 3, 4, 5로 레벨업이 가능. 광석외에도 경험치 100, 200, 300, 400을 모아야 2, 3, 4, 5로 레벨업이 가능하며, 1000, 2000, 3000, 5000의 비용도 듬. 한마디로 이것 저것 다 준비해야 레벨업 시켜준다는 소리죠. 경험치는 도구를 사용하면서 증가되는데, 효율적으로 사용해야 더 많은 경험치를 입수할 수 있습니다. 씨앗은 주인공이 위치한 자리와 그 주변의 8칸을 합해 모두 9칸에 씨앗을 뿌릴 수 있고, 낚시대의 경우 이벤트를 통해 입수할 수 있으며, 브러쉬, 양털깎기가위, 우유짜는용기는 대장간에서 살 수 있습니다. 그럼 각 도구별 용도를 대애충 알아보도록 하죠.



낫

잡초나 식물 등을 벨 수 있어요(썰렁한 군바리 유머로는 마징가의 초필살기이죠. 낫 하나면~ 모두다~ 벌벌벌~ 떠어네에~). 앗, 돌 날아온다. 농작물을 벨 경우 공든탑이 무너지는 느낌을 받을 수 있는 고마운 도구죠(절대 그렇게 하지 말아요!). 모아서 쏘면 초자기 스핀이 나온다는…



괭이

땅을 골라 식물을 재배하거나 동굴에서 미네랄을 캐는데도 쓰입니다 (고양이의 모지방 사투리가 아니에요!) 모아서 사용하면 일직선 계통의 필살기도 사용하더군요



도끼

나뭇가지나, 나무밑둥을 없앨 수 있습니다. 동시에 목재가 늘어나므로, 증축에 중요한 요인이 되죠. 나무밑둥은 레벨이 오른 후, 여러 번 내리찍던지 최강의 도끼로 힘을 모았다가 팍!



망치

돌이나 바위를 부술 때 사용됩니다. 도끼보다는 중요하지 않지만 모든 밭을 당신 것으로 하기 위해선 레벨업이 필요하죠. 큰 바위는 레벨이 오른 후에 여러 번 내리찍어야 없어지더군요



조리

밭에 물을 줄 때 사용합니다. 물을 주기 위해선 당삼 연못에서 물을 떠야 하죠. 모아서 사용하면 '필살 물뿌리기 스페셜'을 사용합니다



낚시대

근처의 개울이나 연못, 지저오에서 물고기를 잡을 수 있는 그야말로 낚시대



브러시
말을 키울 때 사용. 필자는 거의 사용안함. 근데 안하면 말을 빼앗김



양털깎기 가위
양털을 깎을 때 사용됩니다



우유짜는 용기
우유를 짤 때 필요합니다. 열×면 용기 랑은 전혀 관계없어요.

마을구조



① 주인공의 목장 ② 양계장 ③ 요델목장 ④ 대장간, 포도농장 ⑤ 마리의 도서관 ⑥ 에리, 촌장의 집 ⑦ 잡화점, 의원 ⑧ 교회, 코로보클의 집 ⑨ 여관 ⑩ 로즈광장 ⑪ 미네랄비치 ⑫ 나무꾼의집 ⑬ 온천, 연못 ⑭ 호수 ⑮ 꽃밭 ⑯ 마자힐 정상

●요델 목장



오전 9시부터 오후 3시까지 개점합니다. 월요일은 노는 날

■메뉴: ① 목초를 사다 ② 소의 종자 ③ 양의 종자 ④ 소를 산다 ⑤ 양을 산다 ⑥ 소를 판다 ⑦ 양을 판다 ⑧ 동물약을 산다 ⑨ 벨

●양계장



평일 12시부터 4시까지만 개점합니다. 닭의 매매와 모이를 살 수 있습니다

■메뉴: ① 모이를 사다 ② 닭을 산다 ③ 닭을 판다 ④ 동물약을 산다

●의원



9시부터 4시까지 개점합니다. 수요일은 노는 날

■메뉴: ① 진찰 ②-① 힘이 난다, 약을 산다 ②-② 피로가 가신다, 약을 산다

●교회



동물들의 묘지가 있습니다. 이벤트 외에는 거의 갈 필요가 없는 곳

●잡화점



아침 9시부터 5시까지 개점합니다. 화요일과 일요일은 쉰다. 도구나 씨앗 등을 살 수 있다

●대장간



아침 10시부터 오후 4시까지 개점합니다. 목요일은 노는 날

■메뉴: ① 도구의 레벨업 ② 프레젠트 만들기 ③ 메이커 만들기

●마리의 도서관



아침 10시부터 오후 4시까지 개점합니다. 월요일은 노는 날. 여러 가지 책들을 볼 수 있죠

● 포도농장



아침 9시부터 12시까지 집에서 와인과 포도쥬스를 팝니다. 토요일은 노는 날

● 나무꾼의 집



자재를 구입하거나 건물의 증축을 할 수 있는 곳
■메뉴: ① 자재를 산다 ② 건물을 증축한다

● 여관



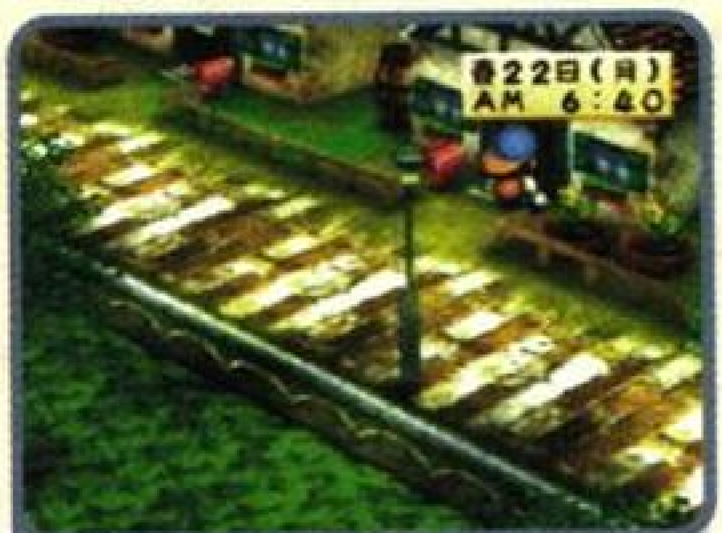
음료수를 마시거나 음식을 먹을 수 있습니다. 오전 8시→밤 21시까지 개점합니다

● 에리의 집



에리와 할머니, 에리의 엄마, 에리의 동생이 살고있는 집

● 촌장의 집



촌장과 카메라맨이 살고있는 집

● 코로보클의 집



코로보클 7형제가 살고있는 집

● 로즈 광장



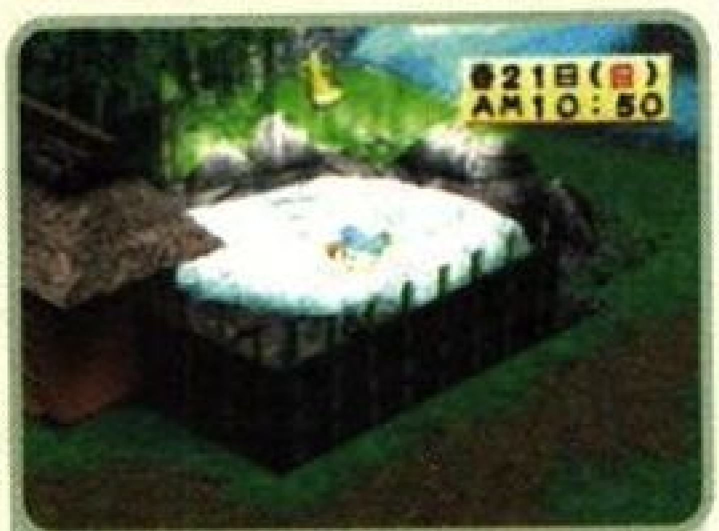
여러 가지 행사가 열리는 마을의 넓은 광장. 이벤트도 자주 일어나는 곳이죠

● 여신의 샘



동굴 앞에 있는 폭포로 인해 생긴 작은 샘. 이곳에 아이템을 던지다 보면 여신이 나타난다는 전설이…

● 온천



여신의 샘 아래에 있는, 들어가서 쉬고 있으면 체력과 피로가 회복되더군요. 계란을 던지면 온천란도 만들 수 있는 돈버는 사이트가 아니라 돈버는 장소.

● 동굴



폭포 안쪽의 동굴. 지하 10층으로 이루어져 있으며 많은 광물이 채취됩니다. 지하 10층에는 지저호가 존재합니다.

● 호수 속의 동굴



겨울이 되면 숲 속의 호수가 얼어서 동굴로 들어갈 수 있습니다. 역시 지하 10층으로 이루어져 있으며 오리할콘, 미스릴, 아다만타인의 고급광물을 캐올 수 있는 곳. 역시 지하 10층에는 지저호가 존재합니다

● 꽃밭



언덕길에 있는 꽃밭. 계절별로 여러 가지 꽃이 피는 여성 공략의 요지

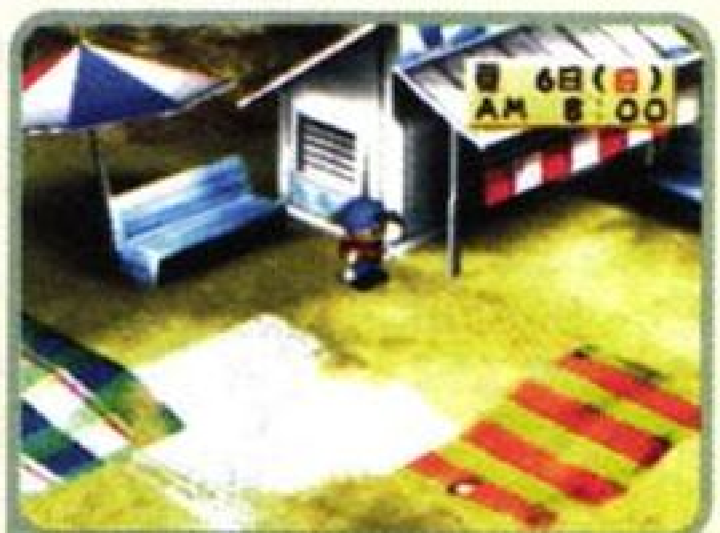


● 마자 힐



마을이 내려다보이는 언덕

● 미네랄비치



마을의 작은 해변. 여름에 축제가 열리며, 낚시를 할 수도 있습니다

집 & 목장

● 집의 구조



- 상자: 장비품을 넣어둘 수 있습니다
- 달력: 한 달의 이벤트를 확인할 수 있습니다
- TV: TV를 볼 수 있습니다
- 책장: 조작법설명과 컨피그를 확인할 수 있습니다
- 일기장: ① 일기를 쓰지않고 잔다
  ② 일기를 쓰고 잔다
  ③ 일기를 본다(로드)
  ④ 가축을 교환한다
  ⑤ 코로보클과 논다(포켓스테이션)
- 요리대: 증축이후 도구와 재료를 이용하여 요리를 만들 수 있습니다
- 냉장고: 요리재료를 넣어둘 수 있습니다
- 수납장: 먹는 것 이외의 아이템(광석 등)을 넣어둘 수 있습니다
- 벽난로: 목재를 때서 피우면 겨울에 피로회복율이 높아지더군요

● 밭



처음에는 황폐화되어 있지만 방해물을 치우고, 쟁기로 일구면 아주 좋은 밭이 됩니다. 여러 가지 작물을 키울 수 있어 주 자금 조달원이 되는 곳이죠

● 마굿간



요델 목장에서 망아지를 얻은 후 이곳에서 키울 수 있는데, 웬만한 사랑이 아니라면 힘들 껄요? 그럼 말 빼았겨요~

● 닭장



닭을 키울 수 있고, 계란을 부화시킬 수도 있죠. 마요네즈 메이커를 만들면 이곳에서 마요네즈도 만들어서 떼돈을 벌 수 있다는 전설이…

● 자재고



목재를 보관하는 곳입니다

● 연못



기본적으로는 밭에 물을 주기 위해 필요한 곳이지만, 물고기를 키울 수도 있습니다

● 물레방아



옥수수를 던지면 10개의 닭모이가 생기는 마법의 물레방아

● 축사



소나 양을 키울 수 있습니다. 털실메이커나 치즈메이커를 만들면 이곳에서 치즈나 털실도 만들어 역시 떼돈을… 하지만 소나 양은 맨날 우유를 만들고 털을 만들 수 있는게 아니라…

● 비닐하우스



계절에 관계없이 농사를 지을 수 있으며, 온실작물도 기를 수 있습니다. 이 게임 중, 남자의 로망이라고 할 수 있는 곳.

5인의 이쁜이들

게임에 등장하는 란, 에리, 마리, 카렌, 포프리와는 호감도가 있으며, 일정 이벤트를 거치면 결혼할 수도 있습니다. 각 캐릭터와 결혼하기 위해서는 호감도가 극도로 높아야 하고, 집의 증축이 비닐하우스 전까지 되어야 하며, 해당 캐릭터가 라이벌과 결혼하지 않은 구극의 상태여야 합니다(근데 공략보고 하면 간단합니다). 호감도의 경우 각 캐릭터와의 대화윈도 오른쪽 아래에 표시되는 하트로 확인할 수 있는데, 검정→보라→녹색→황색→오렌지색→적색으로 변해갑니다. 하트가 오렌지색이 되면, 잡화상점에서 푸른 깃털을 살 수 있으며, 위와 같은 조건이 되었을 때 해당 캐릭터에게 □버튼으로 깃털을 사용하면 프로포즈가 이루어지고, 1주 후 결혼식을 올리게 됩니다. 참고로 결혼식날은 하루종일 아무 것도 할 수 없으므로 코로보클에게 여러 가지를 부탁해 두는 것이 좋다고 하던데 제가 보기엔 버그를 회피하기 위해 이것저것 신경쓰는 게 더 필요할걸요? 캐릭터들의 호감도를 높이는 데에는, 캐릭터들이 좋아하는 물건을 가져다주는 것이 가장 좋습니다. 그 외에도 여러 가지 이벤트가 준비되어 있으므로 이벤트를 통해 올리는 방법도 있지만, 일어를 모른다면 비추천. 게임시작시 부터 각 캐릭터에 대한 라이벌이 존재하여, 여차하면 라이벌에게 목표의 캐릭터를 빼앗기는 경우도 있다니까 주의바랍니다. 캐릭터별로 여러 가지 이벤트 준비되어 있고 호감도별로 발생하더군요. 각 캐릭터들에 대한 정보는 다음과 같습니다. 자! 그럼! 골라요 골라~



에리(エリィ)

병원에서 여러 가지 일을 도와주고 있는 소녀. 라이벌은 같은 병원의 의사입니다. 도중에 포기하지 않고 끝까지 노력하는 사람을 좋아하므로 항상 자신있는 모습을 보여주세요. 수요일에는 9시→13시, 16시→19시까지 집에 있으며 13시→16시까지는 잡화점에 있고, 그 외의 날은 9시→19시까지 병원에 있습니다. 생일은 봄의 16일

■ **매우 좋아하는 것:** 매직레드, 문드롭, 핑크캣, 토이플라워

■ **좋아하는 것:** 대어, 중어, 소어, 팝콘, 사과잼, 아이스크림, 우유, 포도쥬스

■ **보통의것:** 온천란, 사과, 벌꿀, 버섯, 죽순, 산포도, 미스릴, 무, 녹색풀, 붉은 풀, 빵

■ **싫어하는 것:** 양파, 피망, 볶음밥, 오믈렛

■ **매우 싫어하는 것:** 독버섯, 나무가지, 물고기밥, 닭모이, 자재, 목초

■ **특수아이템:** 귀걸이, 목걸이, 팔찌

■ **기본 이벤트:** 처음 병원 방문시 이벤트에서 아래 것을 선택하면 반창고를 줍니다. 그후 그녀의 집 앞으로 가면 그녀의 동생이 아파하는 것을 볼 수 있는데, 여기서 반창고를 주면 이벤트 발생 여기서의 선택도 아래것을 하세요.

마리(マリ)

도서관을 경영하는 소녀. 라이벌은 대장간의 그레이. 연애에는 거의 흥미가 없으며 책 관련 이벤트가 많대요. 월요일에는 13시→16시까지 잡화점에서 안나와 있으며, 월요일 중 나머지 시간은 집에서 있고, 월요일 이외의 날에는 도서관에 있습니다. 생일은 겨울의 20일

■ **매우 좋아하는 것:** 푸른 풀, 녹색 풀, 붉은 풀, 독버섯, 버섯, 송이버섯, 죽순, 포도빵

■ **좋아하는 것:** 매직레드, 문드롭, 핑크캣, 토이플라워, 벌꿀, 사과, 산포도, 피망, 금계란

■ **보통의것:** 계란, 온천란, 미스릴, 오리할콘, 아다만타이트, 가지, 무, 당근, 토마토, 파인애플, 빵

■ **싫어하는 것:** 물고기밥, 닭모이, 가지, 말라버린 잡초

■ **매우 싫어하는 것:** 볶음밥, 오코노미야키

■ **특수아이템:** 귀걸이, 목걸이

■ **기본 이벤트:** 도서관에 가면 처음으로 그녀를 알게 됩니다. 그 외에는 별로(개인적으로 이런 캐릭터 정말 싫어요!)



포프리(ポプリ)

양계장 집 딸. 자신을 너무 걱정해 주는 오빠와 약간의 문제를 가지고 있으며, 언젠가 이 마을을 떠날 생각을 하고 있습니다. 라이벌은 카이이며, 그녀를 노린다면 그녀의 뜻과 다른 뜻을 가지거나 그녀에게 충고하려 하면 절대 안된다는데 뭐 일어를 모르면(어차피 상관 없어요). 일요일과 비오는 날 이외에는 7시→10시까지 여신의 샘 앞에 있으며 나머지 시간에는 집에 있습니다. 일요일엔 9시→16시까지 교회에 있으며, 비오는 날에는 하루종일 집에 있어요. 생일은 여름의 3일

■매우 좋아하는 것: 아이스크림, 오믈렛 벌꿀, 온천란, 핑크캣 토이플라워, 사과잼, 과일잼 핫밀크

■좋아하는 것: 매직레드, 사과, 계란 금계란 마요네즈, 토마토, 옥수수, 빵, 우유, 포도잼

■보통인 것: 문드롭 버섯 산포도, 죽순 주먹밥 고구마 오이, 아다만타이트, 대어

■싫어하는 것: 붉은 풀 독버섯 녹색풀 푸른 풀, 미스릴 금광석, 오리할콘

■매우 싫어하는 것: 치즈, 피망, 가지, 무

■특수아이템: 귀걸이 목걸이

■기본이벤트: 처음 양계장에 가면 릭에게 혼나는 그녀를 발견 이벤트 후여신의 샘으로 가면 그녀를 찾을수있습니다.



란(ラン)



여관집 딸. 터프한 성격이지만 연애에는 소극적. 그녀를 자주 칭찬해 주세요. 라이벌은 클립. 비오는 날 이외에는 7시→11시까지 여신의 샘 앞에 있으며 그 외에는 언제나 11→22시까지 여관에 있습니다. 생일은 여름의 17일

■매우 좋아하는 것: 아이스크림, 볶음밥 오코노미야끼, 오믈렛, 온천란 버섯밥

■좋아하는 것: 산포도, 파인애플, 사과, 대어 계란, 금계란 토마토, 우유, 치즈 빵, 주먹밥

■보통인 것: 매직레드, 문드롭 핑크캣 토이플라워, 버섯, 벌꿀, 아다만타이트

■싫어하는 것: 소어 중어, 자재 나무자기, 녹색풀, 푸른 풀

■매우 싫어하는 것: 독버섯 붉은 풀 목초, 미스릴 오리할콘, 금광석 물고기밥

■특수아이템: 귀걸이 목걸이

■기본 이벤트: 처음 주점에가면 그녀의아버지가 그녀에 대해 물어보는데 이때아래의 것을택하세요

카렌(カレン)

잡화점의 딸. 어려운 사람을 그냥 두지않는 성격의 착한 소녀. 라이벌은 양계장의 릭. 기본적으로 매일 8시→10시까지 잡화점 앞에 있으며, 일요일과 화요일에는 일과 중에는 온천 근처에, 일요일, 화요일 8시경에는 여관에, 일요일, 화요일 외의 10시→1시까지 잡화점 안의 방. 일요일 화요일 외의 1시부터 5시까지 잡화점에 있습니다. 여관에 없는 경우는 해안에 있을 때도 있어요. 생일은 가을의 15일.

■매우 좋아하는 것: 팝콘, 플라이드포테이토, 와인, 송이버섯

■좋아하는 것: 핑크캣 매직레드, 토이플라워, 문드롭, 계란, 치즈, 가지, 피망, 고구마

■보통인 것: 버섯 죽순 무 양파 대어 토마토 우유 주먹밥 빵 산포도

■싫어하는 것: 벌꿀 사과, 포도쥬스, 미스릴 오리할콘 붉은풀, 푸른풀, 녹색풀

■매우 싫어하는 것: 아이스크림, 사과잼 독버섯 목초 나무가지, 아다만타이트, 자재, 물고기 밥

■특수아이템: 귀걸이 목걸이, 팔찌

■기본 이벤트: 잡화점에서 사람들이 계속 외상을 하는 것을 보게되면 아래 것을 선택하면 고맙다고 하며 자기소개를합니다



채식의 당신에게

게임 시작과 함께 가장먼저 할 수 있는 것이 바로 식물재배. 게임의 주가 되기도 하죠. 식물을 재배하기 위해서는 기본적으로 3가지가 필요한데, 그 3가지는 바로 땅, 씨앗, 물. 초기에는 주인공의 땅에 잡초와, 돌, 바위, 나무가지 등이 마구 흐트러져 있으니까 이런 것들을 어느 정도 치우고, 쟁기를 이용해 밭을 갈아야 합니다. 밭으로 이용할 수 있는 땅이 확보되면, 잡화점에서 해당 계절의 씨앗을 구입하여 뿌려주세요. 씨앗을 뿌리면 주인공이 서 있는 자리와, 그 근처의 8칸까지 씨앗이 뿌려집니다. 그 후부터는 꾸준히 물을 줘야 해요. 비가 오는 날은 자동적으로 모든 농작물에 물을 주게 되지만 화창한 날에는, 물조리로 일일이, 하나씩 하나씩, 공을 들여서… 그렇지 않으면 씨앗은 플레이어를 비웃을 뿐입니다. 물조리의 레벨이 높다면 한번에 많은 곳에 물을 줄 수 있지만 초반에는 한번에 한 곳씩밖에 줄 수 없으며, 가운데 있는 칸에는 물을 줄 수 없습니다.



▲황폐한 땅을



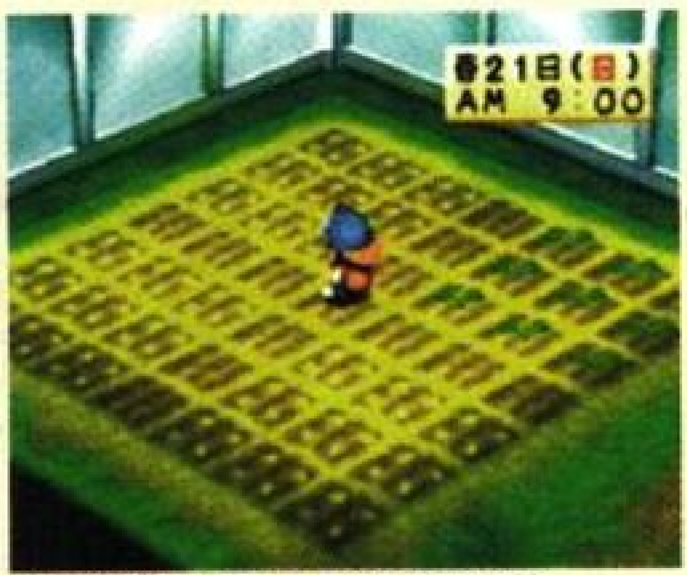
▲밭으로 만들어



▲농작물을 재배하세요

PlayStation POWER 공략왕!

계절에 따라 재배가능한 농작물이 정해져 있으며 계절이 바뀌면 그 농작물은 못쓰게 되어 버립니다. 게임후반이 되어 비닐하우



▲비닐하우스가 있다면 계절에 관계없어요

스를 만들면 계절과 상관없이 농작물을 재배할 수 있지만 겨울의 폭설이나, 여름의 태풍에 의해 비닐하우스가 날아가 버릴 경우도 있으니 조심해요.

농작물은 1회 수확할 수 있는 것과 여러번 수확할 수 있는 2가지로 나뉩니다. 무나 감자같은 1회 수확용은 재배가 빠르지만 수확 후 다시 씨를 뿌려야 하죠 하지만 가격이 싸다죠. 토마토나 오이같은 것은 시간이 많이 걸리지만 열매를 거둔 후에도, 반정도의 시간이 지나면 다시 열매를 수확할 수 있는 장점이 있죠. 다 자란 농작물은 뽑거나 따서, 집 앞에 있는 조그만 나무상자에 넣어두면 매일 5시마다 잭이 회수해 가며 이때 돈을 받을 수 있어요. 단, 5시에 농장에 있지 않으면 회수해 가지 않으므로 주의!



▲이곳이 돈버는 상자

■ 계절 별 재배 작물 목록

계절	이름	씨앗가격	출하가격	특성
봄	무(かぶ)	120	60	1회용
봄	감자(じゃがいも)	150	80	1회용
봄	오이(きゅうり)	200	60	다용도
봄	딸기(いちご)	?	?	온실필요
봄	양배추(キャベツ)	500	250	?
여름	옥수수(とうもろこし)	300	100	다용도
여름	토마토(トマト)	200	60	다용도
여름	양파(たまねぎ)	150	100	1회용

계절	이름	씨앗가격	출하가격	특성
여름	호박(かぼちゃ)	?	?	?
여름	파인애플(パイナップル)	1000	500	다용도
가을	가지(なす)	120	60	?
가을	당근(にんじん)	300	120	1회용
가을	고구마(さつまいも)	300	120	1회용
가을	시금치(ほうれんそう)	200	80	1회용
가을	피망(ピーマン)	150	40	?

남자라면 육식

동물은 닭과, 소, 양이 있습니다. 닭의 경우 닭장에서 키우며, 소와 양은 축사에서 기를 수 있죠(당연한 소린가?) 기본적으로는 밖에서 기르는 것이 더 좋지만, 비가 오는 날은 비를 피해 닭장이나 축사 안에 들여놓아야 합니다. 달걀이나 우유, 양털을 상자에 넣어두면 5시에 잭이 수거해 가면서 돈을 줍니다. 작물과 똑같죠. 게다가 각종 메이커를 만들면 마요네즈, 치즈, 털실을 팔아 더욱 많은 돈을 벌 수도 있습니다.

닭 키우는 법

닭을 키우기 위해서는 양계장에서 닭을 사와야 합니다. 닭 한 마리 당 하루에 1개씩의 닭 모이가 필요하며, 닭모이는 옥수수를 갈아서 만들거나 양계장에서 구입할 수 있죠. 닭장 안의 오른쪽에는 5개의 칸막이로 된 곳이 있는데, 이곳에 모이를 주면 되요. 모이를 매일 준다면 닭은 하루에 하나씩 알을 낳죠. 알은 직접 출하해도 되고, 온천을 이용하여 온천란을 만들거나 요리의 재료로도 쓸 수 있습니다. 또한 닭장의 안쪽에 있는 부화장에 알을 놓으면 3~4일 후 병아리가 되며, 병아리에서 6~7일이 지나면 어미닭이 됩니다. 기본적으로 닭은 병아리까지 포함하여 5마리까지 키울 수 있지만 닭장을 증축하면 10마리까지도 가능하죠.



▲이곳에 모이를 주세요

소와 양 키우는 법

소와 양은 축사에서 키웁니다. 역시 키우기 위해서는 요델목장에서 사와야 하고, 축사에서 키울 경우 한 마리 당 하루 1개씩의 목초가 필요합니다. 목초는 요델목장에서 구입할 수 있으며 밖에서 방목할 경우 풀이 필요 없지만 들개의 위험을 받죠(안에서 키워요 안에서!). 농장 내에서 키울 경우 잡화점에서 목초의 종자를 사다 초지를 만드는 것이 좋습니다. 먹이를 꼬박꼬박 주다 보면 성장해서 어미소나 어미양이 되어, 젖을 짜거나 털을 깎아 내다팔 수 있죠. 양털의 경우 다 깎은 후 7일 후 다시 깎을 수 있으며 소의 경우 1~2일마다 한번씩 젖을 짤 수 있습니다. 닭이 계란을 낳는 것과는 달리 자동적이지 않기 때문에 일일이 양털깎기 가위나 우유짜는 용기로 우유를 짜거나 털을 깎아줘야 합니다. 번식은 요델 목장에서 종자를 사다 양이나 소에게 사용하면 임신이 되고, 임신 후 15일에서 20일이 지나면 새끼를 낳습니다. 닭에 비해 성장이 매우 늦지만 닭은 10마리로 고정되어 있으며 소나 양의 경우가 출하상품의 가격이 비싸기 때문에 중반이후 키울만 하죠. 방목하면 들개의 공격을 받아 죽어버리는 경우가 있는데, 이것을 막기 위해서는 축사에서 키우거나, 개를 키워서 개가 쫓아내게 하는 수밖에 없습니다

■ 동물 목록

이름	구입가격
닭(鶏)	1500
닭모이(鶏のエサ)	10
동물약(動物の薬)	1000
소(牛)	6000
양(羊)	4000
소의 종자(牛の種)	3000
양의 종자(羊の種)	3000
목초(飼い草)	20

■ 동물 사육에서 나오는 물건

이름	동물명	출하가격	특성
보통계란(卵ふつう)	닭	50	기본
좋은계란(卵けっこういい)	닭	50	기본
꽤 좋은계란(卵かなりいい)	닭	50	기본
금계란(金の卵)	닭	50	기본
온천란(温泉卵)	닭	80	가공
마요네즈S(マヨネーズSサイズ)	닭	100	가공
마요네즈M(マヨネーズMサイズ)	닭	150	가공
마요네즈L(マヨネーズLサイズ)	닭	200	가공
마요네즈G(マヨネーズGサイズ)	닭	300	가공
우유S(牛乳Sサイズ)	소	100	기본
우유M(牛乳Mサイズ)	소	150	기본
우유L(牛乳Lサイズ)	소	200	기본
우유M(牛乳Mサイズ)	소	300	기본
치즈S(チーズSサイズ)	소	300	가공
치즈M(チーズMサイズ)	소	400	가공
치즈L(チーズLサイズ)	소	500	가공
치즈G(チーズGサイズ)	소	600	가공
양털S(羊毛Sサイズ)	양	100	기본
양털M(羊毛Mサイズ)	양	400	기본
양털L(羊毛Lサイズ)	양	500	기본
양털G(羊毛Gサイズ)	양	600	기본
털실S(毛糸 玉Sサイズ)	양	300	가공
털실M(毛糸 玉Mサイズ)	양	700	가공
털실L(毛糸 玉Lサイズ)	양	800	가공
털실G(毛糸 玉Gサイズ)	양	1000	가공

비린내가 좋다

■ 잡거나 양식할 수 있는 고기

이름	출하가격
소어(小魚)	50
중어(中魚)	120
대어(大魚)	200

비오지 않는 날 평일의 밤이나 토요일 오전 중에 해안가에 가보면 낚시를 좋아하는 그렉을 만날 수 있습니다. 그와 대화 시 장비칸이 한 칸이라도 비어 있으면 대화 후 낚시대를 구할 수 있죠. 낚시대를 이용해서는 강이나 바다 등에서 고기를 잡을 수 있는데, □를 눌러서 찌를 던진 후 계속 누르고 있다 보면 느낌이 오죠. 이때 □를 놔서 고기를 잡아야 합니다. 낚시란 원래 인내와 민첩성이 매우 요구되는 것이죠. 잡은 고기는 먹거나 팔 수 있고, 농장내의 연못에 던져두고 물고기 밥을 매일 주다보면 번식도 가능합니다


▲이곳에서 잉어와 붕어를 기르세요

탄광촌 사람들


▲쟁기로 땅을 파면 광석이!

광석은 기본적으로 여신의 연못 안쪽에 있는 동굴에서 채취할 수 있습니다. 동굴은 지하10층으로 구성되어 있으며 땅을 파다 보면 사다리를 발견하여 계속 아래로 내려갈 수도 있죠. 동굴 내부는 쟁기를 이용해서 팔 수 있으며 돈이나 여러 가지 광석이 랜덤하게 나옵니다. 아래로 내려갈 때는 층수가 계속 카운트되며, 내려갈수록 더 좋은 광석이 나오고, 위로 올라올 때는 층수에 관계없이 한번에 동굴 밖까지 나올 수 있어요. 지하 10층에는 지저호가 있습니다. 또한 겨울에만 들어갈 수 있는 호수 속의 동굴이 있는데, 여기서 아다만타이트와 오리할콘 채취할 수 있으며 아다만타이트가 있어야, 치즈, 마요네즈, 털실 등을 만들 수 있는 기계를 제작할 수 있습니다. 오리할콘을 이용하면 여자들에게 줄 수 있는 특수 아이템을 만들 수도 있죠

■ 광석 목록

이름	출하가격
고철광석(くず鉱石)	1
동광석(銅鉱石)	15
은광석(銀鉱石)	20
금광석(金鉱石)	25
미스릴(ミスリル)	40
아다만타이트(アダマンタイト)	50
오리할콘(オリハルコン)	50

■ 기계 제작 목록

이름	가격	필요광물
마요네즈메이커(マヨネーズメーカー)	20000	아다만타이트
치즈메이커(チーズメーカー)	20000	아다만타이트
털실메이커(毛 メーカー)	20000	아다만타이트

나는야 심마니

마을 밖의 산과 숲 속을 다니다 보면 여러 가지 채집물을 수확할 수 있습니다. 대부분은 팔 수 있지만 꽃 종류는 팔 수 없으니 유의하세요. 당연하지만 계절에 따라 등장하는 채집물이 변경되죠. 초반에는 할 수 있는 일이 적기 때문에 채집물을 이용하여 돈을 버는 것이 좋아요. 그리고 요리를 만들려면 여러 가지 채집물이 필요한 경우도 있죠. 꽃 같은 경우 씨앗을 구입하면 농장에서 재배할 수도 있다지만 후반의 이야기입니다.

■ 꽃 목록

이름	계절	씨앗가격	출하가격
문드롭(ムーンドロップ)	봄	300	출하불가
핑크캣(ピンクキャット)	여름	200	출하불가
매직레드(マジックレッド)	가을	600	200
트리아플라워(トライフラワー)	봄	500	출하불가
오렌지컵(オレンジカップ)	전계절	1000	60

■ 채집물 목록

이름	계절	출하가격
벌꿀(はちみつ)	전계절	60
사과(りんご)	가을	50
푸른풀(青に草)	봄	100
붉은풀(赤い草)	여름	100
녹색풀(緑の草)	가을	100
죽순(たけのこ)	봄	50
산포도(山ぶどうの實)	가을	50
버섯(きのこ)	가을	70
독버섯(毒きのこ)	가을	100
송이버섯(まつたけ)	500	

맛의 달인이 되세요

이 게임의 또 다른 재미이면 바로 요리라고 할 수 있죠. 하지만 요리를 만들기 위해서는 기본적으로 집을 증축할 필요가 있으며 여러 가지 조리기구도 준비되어야 합니다. 우선은 어느 정도 돈과 자재를 모아 집을 증축하세요. 밀가루, 기름, 빵 등의 기본적인 요리재료는 잡화점에서 팔고 있으니 사다가 냉장고에 넣어두고, 조리기구는 토요일 TV에서 하는 홈쇼핑 광고를 보고 여관에 있는 전화로 전화하면 구입할 수 있습니다. 한번 때를 놓치면 다음 기회가 올 때까지 기다려야 하므로 돈이 되면 제때제때 사두는 것이 좋죠. 기본이 되어도 요리에 대한 지식이 없다면 요리를 만들 수 없어요! 요리에 대한 지식은 매주 화요일 TV에서 하는 요리교실에서 배울 수 있으며, 특수한 몇몇 요리는 마을사람들에게서 배우거나 땅을 파서 나오는 석판을 보고 알 수 있습니다(어째서 석판에 케찹의 제조법이 적혀 있지?) 대부분의 요리는 팔 수 없지만, 먹거나 마을사람들에게 선물해 줄 수 있죠.

■기본 요리재료

이름	가격	구입처
소맥분(小麦粉)	50	잡화점
기름(油)	50	잡화점
주먹밥(おにぎり)	100	잡화점
카레가루(カレー粉)	50	잡화점
빵(パン)	100	잡화점

■조리기구 목록

이름	가격
부엌칼(包丁)	3000
후라이팬(フライパン)	2500
냄비(なべ)	2000
믹서(ミキサー)	2500
거품기(泡たて器)	1000
방망이(めん棒)	1500
오븐(オーブン)	5000
조미료세트(調味料セット)	5000



▲우선은 집을 넓혀요



▲기본재료는 잡화점에 있습니다



▲TV를 본 뒤



▲여관에서 전화로 신청하면 OK!

■밥류

이름	필요도구	조미료	재료	최고의맛	효과캐릭터
버섯밥(きのこごはん)	없음	없음	주먹밥, 버섯	소금+간장+주먹밥+버섯	란
송이버섯밥(まつたけごはん)	없음	없음	주먹밥, 송이버섯	소금+간장+주먹밥+송이버섯	?
죽순밥(たけのこごはん)	없음	없음	주먹밥, 죽순	소금+간장+주먹밥+죽순	?
초밥(すし)	없음	식초	회, 주먹밥	식초+회+주먹밥	?
볶음밥(やきめし)	후라이팬	없음	기름, 계란, 주먹밥	후라이팬+기름+계란+주먹밥	란
카레라이스(カレーライス)	냄비	없음	카레분말, 주먹밥	부엌칼+냄비+계란+감자+사과+벌꿀+와인	?
오무라이스(オムライス)	후라이팬	없음	계란, 우유, 기름, 주먹밥	후라이팬+거품기+주먹밥+기름+계란+우유G	?
우동(うどん)	방망이, 부엌칼, 냄비	없음	소맥분	방망이+냄비+부엌칼+소맥분	?
카레우동(カレーうどん)	카레분말, 우동	없음	카레	분말+우동	?
볶음우동(やきうどん)	후라이팬	없음	우동, 기름	후라이팬+우동+기름	?
오코노미야키(おこのみやき)	후라이팬, 부엌칼	없음	소맥분, 양배추, 계란, 기름	후라이팬+부엌칼+소맥분+양배추+계란+기름	란
피자(ピッツァ)	오븐, 방망이	없음	소맥분, 치즈, 케첩	오븐+방망이 소맥분+치즈G+케첩	?
잼빵(ジャムパン)	없음	없음	빵, 잼	빵+사과잼+포도잼	?
포도빵(ぶどうパン)	없음	없음	빵, 산포도	빵+산토도	마리
버터롤(バターロール)	없음	없음	빵, 버터	빵+버터	?
샌드위치(サンドイッチ)	부엌칼	없음	버터, 빵, 오이, 토마토, 찐계란	버터+빵+오이+토마토+찐계란	?

■후식

이름	필요도구	조미료	재료	최고의맛	효과캐릭터
팝콘(ポップコーン)	후라이팬	없음	옥수수	후라이팬+소금+버터+옥수수	카렌
군고구마(やきいも)	냄비	없음	고구마, 돌	냄비+돌+고구마	?
스위트포테이토(スイートポテト)	오븐, 냄비	설탕	고구마, 계란, 버터	오븐+냄비+설탕+고구마+계란+버터	?
쿠키(クッキー)	방망이, 오븐	설탕	소맥분, 버터, 계란	방망이+오븐+설탕+소맥분+버터+계란	?
초코렛쿠키(チョコレートクッキー)	거품기, 오븐	설탕	버터, 소맥분, 계란, 초코렛	거품기+오븐+설탕+버터+소맥분+계란+초코렛	?
치즈케익(チーズケーキ)	거품기, 냄비, 오븐	설탕	우유, 계란, 치즈	거품기+냄비+오븐+설탕+우유+계란+치즈	??
애플파이(アップルパイ)	부엌칼, 냄비, 오븐, 방망이	설탕	사과, 계란, 버터, 소맥분	부엌칼+냄비+오븐+방망이+설탕+사과+계란+버터+소맥분	에린

■반찬

이름	필요도구	조미료	재료	최고의맛	호과캐릭터
찐계란(ゆで卵)	냄비	없음	계란	냄비+소금+계란	?
계란후라이드(卵やき)	후라이팬	없음	계란, 기름	후라이팬+거품기+설탕+소금+간장+계란+기름	?
오믈렛(オムレツ)	후라이팬	없음	계란, 우유, 기름	후라이팬+거품기+계란+우유G+기름	란
회(刺身)	부엌칼	없음	물고기	부엌칼+중어+대어	카렌
생선구이(やき魚)	후라이팬	없음	물고기	후라이팬+중어	?
어묵(天ぷら)	후라이팬	없음	계란, 기름, 소맥분, 야채	후라이팬+양배추+계란+기름+소맥분	?
된장국(みそ汁)	부엌칼, 냄비	된장	야채	부엌칼+냄비 된장+소금+버섯	?
치즈폰데(チーズフォンデュ)	냄비	없음	치즈, 빵	냄비+부엌칼+빵+치즈G	?
스튜(シチュー)	냄비	소금	소맥분, 우유	냄비+부엌칼+소금+소맥분+우유G+당근+양파+감자	?
가지볶음(なし田楽)	후라이팬	설탕, 간장, 된장	가지	후라이팬+설탕+간장+된장+가지	?
모듬야채볶음(野菜いため)	부엌칼, 후라이팬	간장	양배추, 기름	부엌칼+후라이팬+간장+양배추+기름	?
단무지(かぶの??)	부엌칼	식초	무	부엌칼+식초+소금+무	?
샐러드(サラダ)	부엌칼	식초	토마토, 당근, 오이, 양배추	부엌칼+식초+오이	?
시금치나물(おひたし)	냄비	간장	시금치	냄비+간장+시금치	?
오이절임(きゅうりの??)	부엌칼	소금	오이	부엌칼+소금+오이	?
후라이드포테이토(フライドポテト)	후라이팬, 부엌칼	없음	감자, 기름	후라이팬+부엌칼+감자+기름	?

■소스

이름	필요도구	조미료	재료	최고의맛	호과캐릭터
딸기잼(いちごジャム)	냄비	설탕	딸기	냄비+설탕+딸기	?
포도잼(ぶどうジャム)	냄비	설탕	산포도	냄비+설탕+산포도	?
사과잼(りんごジャム)	냄비	설탕	사과	냄비+설탕+사과	포프리
버터(バター)	믹서	없음	우유	믹서+우유S	?
케첩(ケチャップ)	믹서	설탕, 식초, 소금	토마토, 양파	믹서+설탕+식토+소금+토마토	?
마요네즈G	거품기	식초	금계란, 기름	거품기+식초+기름+금계란	?
마요네즈L	거품기	식초	꽤좋은계란, 기름	거품기+식초+기름+꽤좋은계란	?
마요네즈M	거품기	식초	좋은계란, 기름	거품기+식초+기름+좋은계란	?
마요네즈S	거품기	식초	계란, 기름	거품기+식초+기름+계란	?

■음료수

이름	필요도구	조미료	재료	최고의맛	호과캐릭터
토마토쥬스(トマトジュース)	믹서	없음	토마토	믹서+소금+토마토	?
야채쥬스(野菜ジュース)	믹서	없음	오이, 양배추, 당근	믹서+오이	?
믹스쥬스(ミックスジュース)	믹서	없음	오이, 양배추, 당근, 딸기, 파인애플, 사과, 산포도	믹서+재료	?
후르츠쥬스(フルーツジュース)	믹서	없음	파인애플, 사과, 산포도	믹서+사과	포프리
후르츠오레(フルーツオレー)	믹서	없음	파인애플, 사과, 산포도, 우유	믹서+설탕+사과+우유	?
딸기우유(いちごミルク)	믹서	없음	딸기, 우유	믹서+설탕+딸기+우유	?
핫밀크(ホットミルク)	냄비	없음	우유	냄비+우유G	포프리

넓은 목장은 서민의 꿈

농장을 경영하다 보면 점점 장소의 부족을 느끼게 됩니다. 이때 필요한 것이 건물의 증축. 건물의 증축은 숲 속의 나무꾼에게 부탁하면 되죠. 하지만 많은 돈과, 자재가 필요합니다. 자재는 나무꾼에게 구입할 수 있지만, 직접 도끼를 들고 자재를 모으세요(돈이 남아돕니까?) 증축에는 정해진 순서가 있어 양계장→집→축사→집→비닐하우스 순으로 해야 합니다.



▲자재는 땀의 결실입니다

■리스트

건물명	가격	필요자재	변경내용
양계장(鶏小屋)	5000	420	닭을 10마리까지 사육가능, 부화장 1개 증설
집1(家1)	4700	370	부엌이 만들어지고, 냉장고, 수납장이 생겨 아이템 저장가능
축사(家畜小屋)	6800	500	가축을 20마리까지 사육가능.
집2(家2)	10000	750	침실이 넓어져 결혼가능, 난로를 이용하면 피로회복
비닐하우스(ビニールハウス)	30000	580	계절외의 식물이나 전용식물 재배가능

나머지 아이템

지금까지 설명한 도구나 재료 외의 아이템은 잡화점이나, 대장간, 그리고 행상인으로부터 구할 수 있습니다. 잡화점이나 대장간의 경우 노는 날이 아니면 바로 구입할 수 있지만, 행상인의 경우는 자율적이지 못하므로 유의 바랍니다.

■ 아이템 목록

이름	입수방법	금액	효과
꽃병(かびん)	행상인	5000	꽃을 꽂아둘 수 있다
바구니(かご)	잡화점	5000	수확을 손쉽게 할 수 있다
륙색1(リュック1)	잡화점	3000	장비물이 5가 된다
륙색2(リュック2)	잡화점	5000	장비물이 늘어난다
벨(ベル)	요델목장	500	가축을 불러모으는데 쓰인다
브러시(ブラシ)	대장간	800	말을 키우는데 쓰인다
우유짜는 용기(乳しぼり器)	대장간	2000	소에서 우유를 짜는데 쓰인다
털깎는 가위(毛かりはさみ)	대장간	1800	양의 털을 깎는데 쓰인다
푸른 깃털(青い羽根)	잡화점	1000	프로포즈에 쓰인다

바구니의 비밀

대단위 농장을 경영하게 되면, 수확이 매우 어려워지게 되죠. 이것을 조금 편하게 해 주는 것이 바로 바구니. 바구니는 잡화점에서 5000을 주고 살 수 있어요. 우선 수확물 근처에 바구니를 놓고 수확물을 바구니에 계속 던져보세요. 바구니에는 모두 30개까지 수확물이 들어갈걸요? 그후 바구니를 들어올린 다음 출하고에 가서 ㅁ버튼을 누르면 한번에 모든 수확물을 출하할 수 있게 되죠. 이 바구니는 밭의 작물뿐만 아니라 동굴의 광석이나, 산과 숲의 채집물에도 똑같이 사용되므로 매우 편리. 주의할 것은 한번 바구니에 넣으면 꺼낼 수 없다는 거죠(공도 던지면 들어가 버리더군요?). 그러므로 출하용이 아닌 사용용이라면 절대 바구니에 넣지 마세요(울지 말구요). 바구니를 가지고 갔다가 쓰러져서 병원에 실려오면 바구니는 쓰러진 장소에 놓여 있으니 가서 찾아오세요. 다시 안팔아요.



▲꽤 유용하게 쓰이는 바구니

개, 말키우기

개와 말은 조금 다른 종류의 가축이죠. 돈을 주고 사는 것도 아니며, 직접적으로 돈이 되는 경우도 없어요. 하지만 게임 진행에 여러모로 도움이 되는 목장의 동반자라 할 수 있습니다.

개키우기

게임의 시작부터 개를 데리고 있습니다. 개의 용도는 들개퇴치와, 미니게임용이라 할 수 있죠. 이런 데에 개를 활용하기 위해서는 길들여야 하는데, 길들이는 방법은, 자주 들었다 놔줘서 호감도를 높이고 공놀이를 하여 영리하게 만들면 됩니다(말이 쉽지, 잘 안돼요). 비와는 크게 상관없는 듯 하며 개집에 들어가지도 않더군요. 공은 어느 정도 게임이 진행되면 행상인으로부터 100G에 살 수 있습니다.


◀이런 구석기시대 방식으로 훈련이 되려나?

말키우기

게임초반 요델 목장에서 비실비실한 망아지 상태로 받게 됩니다. 우선은 망아지에서 자라게 해야 하는데, 빨리 자라게 하는 방법은

1. 마굿간을 벗어나 밖에서 뛰어다니게 해줘요
2. 절대 비에 젖지않게 해요
3. 매일 말을 걸어주세요
4. 매일 브러시로 털을 골라주세요

이랍니다. 브러시는 800에 살 수 있죠. 문제는 말을 마굿간 밖으로 데리고 나가고 비가 오기 전 들여보내는 것. 개나 닭의 경우 들어서 옮기면 되지만, 말은 직접 밀어서 이동시켜야 하므로 멀리가면 정말 장난이 아닙니다. 이럴 때는 근처에서 휘파람을 불면 그곳까지 뛰어오므로 잘 유도해서 데리고 다니세요. 큰 말이 되면 타고 다닐 수 있는데, 자주 타고 다녀야 주인과의 호흡이 잘 맞게 된답니다. 이렇게 되면 봄에 있는 경마축제에도 데리고 나갈 수도 있죠. 말 돌보는 것을 소홀히 하면 요델목장에서 다시 데리고 가므로 주의하세요.



▲이 이벤트로 말을 얻게 됩니다

주인공은 슈퍼맨이 아닙니다

수치로는 나타나지 않지만 주인공에게는 힘과 체력이 존재합니다. 어떤 일을 하던 계속해서 힘과 체력이 소모되며, 힘이 소모될 경우 나무를 베거나 돌을 부수는데 많은 시간이 필요해 지고, 체력이 소모되면, 시들시들 하다가 쓰러져서 병원에 실려오게 됩니다. 기본적인 힘과 체력 회복법은 잠이나 자라. 입니다. 자고난 뒤 아침이 되면 체력이 회복되고, 밥을 먹기 때문에 힘도 회복되죠. 힘의 경우 시간이 지나면 계속 떨어지므로 점심, 저녁이 되면 무언가 먹는 게 좋아요. 체력의 경우는 일을 하면 소모되는데, 체력을 회복하는 물건을 먹던지, 온천에서 쉬면 회복되죠. 지쳐있는 상태에서 잠을 자면 다음날 늦잠을 자버려 최악의 경우 12시가 되야 일어나므로 자기 전 온천에 1시간정도 몸을 담궈 피로를 회복시킨 뒤 자는 것이 더 효율적이더군요.


▲과로하면 쓰러져서 이렇게 병원으로 옵니다

계절별 캘린더

이 게임은 1년 4계절, 1계절 31일로 구성되어 있습니다. 모두 3년을 플레이해야 하는데, 매 계절마다 여러 가지 이벤트가 준비되어 있죠. 하지만 그 시간에 이벤트가 일어나는 장소까지 가지않을 경우 그냥 지나가 버리므로 항상 날짜를 체크해 두는 것이 좋습니다.


▲달력의 ◎표시가 이벤트일

■봄

날자	이벤트
1일	저녁 로즈 광장, 여관에서 신년축제가 열립니다
8일	로즈 광장에서 봄의 여신축제가 열립니다
14일	봄의 감사제, 좋아하는 여자에게 쿠키를 선물하는 날이죠
18일	경마의 날, 로즈광장에서 경마축제가 열립니다
22일	요리의 날, 로즈광장에서 요리제가 열립니다

■여름

날자	이벤트
1일	미네랄비치에서 수영장 개장식이 열립니다
7일	로즈광장에서 닭축제가 열립니다
12일	로즈광장에서 토마토축제가 열립니다
20일	요델목장에서 소축제가 열립니다
24일	밤에 미네랄비치에서 불꽃놀이가 열립니다

■가을

날자	이벤트
3일	교회에서 밤에 음악제가 열립니다
9일	로즈광장에서 수확제가 열립니다
13일	추석날 달구경을 할 수 있습니다
21일	요델목장에서 양축제가 열립니다

■겨울

날자	이벤트
10일	로즈광장에서 개 레이스가 열립니다
14일	겨울의 감사제, 좋아하는 남자에게 초코렛을 선물하는 날이죠
24일	마을사람들 모두 집에서 성야제 파티를 합니다
30일	마차힐 정상에서 밤에 송년회가 열립니다

계절별 이벤트

계절마다 일어나는 이벤트는 미니게임 형식으로 이루어집니다. 주인공의 능력이나, 목장의 동물들의 상태에 따라 직접 참여할 수도 있으며, 구경할 수도 있죠. 물론 미니게임 없이 그냥 이벤트만 일어나는 경우도 많아요.

봄

● **신년축제** 저녁 6시 이후 로즈광장이나 술집에 가면 신년축제가 열립니다

● **여신축제** 마을의 5명의 처녀들이 여신의 복장을 하고 춤을 추는 이벤트. 직접 참여하진 않고 구경만 할 수 있죠

● **봄의 감사제** 좋아하는 여성에게 쿠키를 선물하는 날. 쿠키를 선물하기 위해선 직접 만들어야 하며 요리를 할 수 있는 여건이 되어야 합니다

● **경마축제** 마을의 말들로 일일 경마를 합니다. 티켓을 사서 말에 걸 수 있으며, 메달을 따서 경품으로 바꿀 수 있죠. 또한 목장의 말이 성장하였다면 경마에 출전할 수도 있습니다

● **요리축제** 마을 사람들의 요리대회. 당일 요리를 만들어 가지고 가면 주인공도 참여할 수 있어요. 요리를 만들어가지 않는다면 구경만 하게 되죠



겨울

● **양축제** 소축제와 마찬가지로 가장 건강한 양을 뽑는 대회. 주인공의 목장에 병들거나 임신하지 않은 양이 있다면 출전 가능합니다. 특별한 미니게임은 없습니다

여름

● **수영대회** 미네랄 비치에서 수영대회가 열립니다. 주인공도 참가하게 되는데, ○버튼을 연타하면 헤엄을 치고, △를 누르고 있으면 숨을 쉴 수 있는데 생각보다 꽤 어렵습니다

● **토마토 축제** 마을사람들 끼리 편을 먹고 토마토던지기 게임을 합니다. △를 누르고 있으면 통뒤에 숨어있을 수 있으며, ○를 두 번 누르면 토마토를 던질 수 있죠. 토마토를 던지기 전에는 방향키로 던질 방향도 정할 수도 있습니다

● **닭 스모대회** 마을의 닭들로 스모대회를 합니다. 주인공의 목장에 닭이 있다면 들고가서 참가할 수 있죠. ○버튼을 누르면 응원을 할 수 있으며, 닭을 응원하면 상대편 닭을 놀라게 하여 뒤로 물러서게 합니다. 하지만 스모장 외곽에 있을 때 응원을 하면 놀라서 판 밖으로 떨어지므로 주의하세요

● **소축제** 마을에서 가장 건강한 소를 뽑는 대회. 주인공의 목장에 병들거나 임신하지 않은 소가 있다면 출전 가능하지만, 특별한 미니게임은 없습니다

● **불꽃놀이** 여름의 마지막을 해변에서 불꽃놀이와 함께 보낼 수 있습니다. 호감도가 높은 캐릭터가 있다면 함께 불꽃놀이를 구경할 수도 있죠. 역시 특별한 미니게임은 없더군요

● **수확제** 마을사람들이 모두 로즈광장에 모여 엄청나게 큰 냄비에 모든 수확물을 넣어 끓여먹습니다. 주인공도 목장에서 나온 수확물 중 한가지를 넣을 수 있죠. 특별한 미니게임은 없습니다

● **달구경** 추석날 산 위에서 달구경을 합니다. 호감도가 높은 캐릭터가 있다면 함께 구경할 수 있죠

● **음악제** 가을밤 교회에 모두 모여 음악제를 하는데, 구경만 하는 이벤트에죠

PlayStation POWER 공략왕!

겨울

● 개레이스
개가 주인을 얼마나 잘 따르는지를 시험해 보는 레이스. 전날 엔트리 해둔 후 10시까지 광장에 가면 레이스가 시작됩니다. 주인공은 앞으로 달리기만 하면 되는데, 개를 잘 조련해 두었다면 잘 따라오겠지만 별로 신경쓰지 않았다면 걸어가도 쫓아오지 못하는 불상사가 생기기도 하죠

● 겨울의 감사제
좋아하는 남성에게 초콜렛을 선물한다는 날. 호감도가 높은 여성이 있다면 아침에 초콜렛을 전해 줍니다

● 성야제
호감도가 높은 여성으로부터 편지가 올 경우가 있습니다. 그럴 경우 6시가 넘어 그 여성의 집에 가면 가족들과 함께 파티를 할 수 있죠

● 송년회
30일 새벽 0시에 마저항에 가면 떠오르는 태양을 볼 수 있습니다

TV는 바보상자



▲일기예보는 매일 보도록 해요

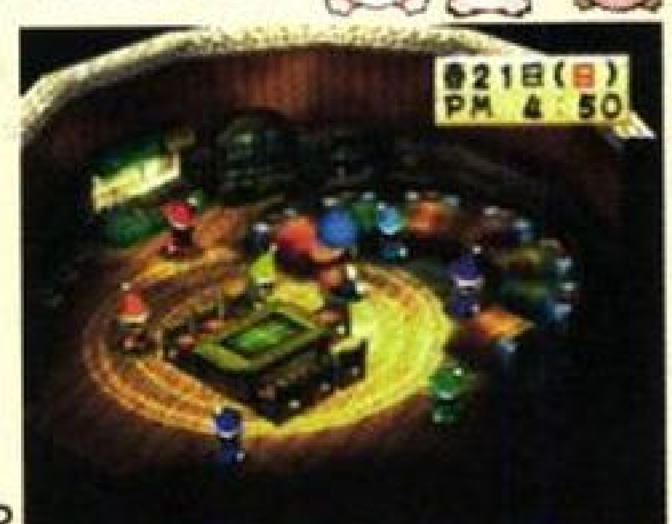
집안에 있는 티브이를 조사하면 방향키로 4가지 채널을 볼 수 있습니다. 3가지는 항상 같으며 왼쪽의 경우 날자나 시기마다 변하죠. 기본적인 방송내용은 다음과 같습니다. TV에서만 입수할 수 있는 정보가 매우 많으므로 항상 TV를 확인하는 습관을. 하지만 TV만 보면 바보가 되어 버릴지도.

↑: 일기예보 – 다음날의 날씨를 알 수 있다
→: 뉴스프로 – 이번 달의 행사에 대한 이야기를 들을 수 있다
←: 날짜에 따라 다르다
↓: 목장 라이브 방송 – 목장경영에 도움이 되는 이야기를 들을 수 있다

날짜별 특별방송
- 봄 처음 5일간: 신년 특별방송
- 겨울 마지막 3일간: 연말 특별방송
- 일: 장기프로
- 월: 드라마
- 화: 요리프로
- 수: 노래프로
- 목: 스포츠
- 금: 로봇 애니메이션
- 토: 홈쇼핑(증축 전에는 쇼프로)

코로보클 부리기

첫 번째 연도 여름부터 코로보클의 도움을 받을 수 있게 됩니다. 가계부를 보면 7명의 상태화면이 나오는데, 하트가 2개 이상이면 일을 시킬 수 있습니다. 시킬 수 있는 일은 작물수확, 밭에 물주기, 가축돌보기의 3가지이며, 2일, 4일, 8일동안 일을 시킬 수 있죠. 1, 2명으로는 거의 도움이 되지 않으므로 밭이 넓다면 모두 물주기로 쓴다거나, 2명은 가축, 5명은 물주기 등으로 효과적인 분배를 해주세요. 계속 일을 시키면 호감도가 떨어져 더이상 일감을 받지 않는데, 그럴 때는 버섯이나 계란, 꽃을 줘서 호감도를 높인 뒤 부려먹으세요. 포켓스테이션을 이용하여 코로보클의 호감도를 높이는 방법이 있다지만 필자는 포켓스테이션이 없네요. 불행히도…



▶이곳에 코로보클이 무데기로 살고 있어요

이렇게 플레이 하세요

게임을 쉽게 풀어나가기 위해 계절별로 어떻게 진행해야 할지 필자의 '자기식 계절나기' 입니다. 하지만 이 게임에는 이렇다할 정도가 없으므로 자신만의 농장을 만들고 싶다면 꼭 이방식대로 따라하지 마세요.

봄

봄은 역시 한해를 준비하는 계절이라 볼 수 있죠. 게임이 시작되는 첫 번째 봄에는 아무 것도 없는 상태이므로 11×11정도의 앞마당 멀티를 쳐서 발으로 만든 뒤 바로 씨를 뿌려서 유닛을 아니 작물을 뽑아 내세요. 계절초에는 연속수확이 가능한 오이를 많이 심는 패스트 오이텍을 타는 것이 좋지만, 1년째에는 돈이 없으므로 우선 수확이 매우 빠른 무 러시를 권장합니다. 무는 저글링처럼 가격은 싸지만 금방 만들어지므로(5일) 러시하기엔 가장 좋죠. 감자는 퀸만큼 추천할만하지 못합니다. 초반에는 온천멀티를 쳐서 매일 죽순을 따다 팔아야 나중에 자금란 러시를 막을 수 있습니다. 황무지에는 클립을 깔아서 돌과 나무가지를 모두 없애는 것이 좋습니다. 도끼와 햄머의 레벨을 3까지 업그레이드 해둬야 진행이 편해지죠. 물조리나 낫, 쟁기의 레벨은 한번에 최고레벨까지 올릴 수 있도록 하는 것이 좋아요. 마지막으로 2년째부터는 봄 초에 목초를 잔뜩 심어서 초지를 만들어 두면 겨울까지 걱정없이 지낼 수 있답니다.



여름

비가 적게 오기 때문에 방목하기 아주 좋은 시기. 하지만 계절말에 고스트가 나타나 핵을 써서 비닐하우스를 날려버리기 때문에 조심해야 합니다(사실 태풍입니다). 태풍이 불면 비닐하우스뿐만 아니라 울타리도 날아갑니다(핵맞으면 건물두 날아가구 유닛두 날아가자나요). 기르기 좋은 작물은 히드라 같이 끈질기고 던지면 퍽 터지는 토마토. 양파는 가격에비해 시간이 너무 많이 걸린다(울트라 리스크는 비싸기라두 하지). 뮤탈같은 옥수수는 시간이 너무 많이걸려 직접 쓰기엔 적합하지 않지만 닭모이



로 뮤테이션이 가능하기 때문에 온실에서 계속해서 재배하면 편하죠. 숲이나 산에서 채취할 수 있는 것도 없으므로 농작물에 힘을 쏟으세요. 파인애플은 시간이 엄청 오래 걸리지만 비싸게 팔 수 있으므로 재배할 수 있게 되면 꼭 재배해 보도록 하고요. 썰렁하다구요? 알았어요 썰렁한 스타식 공략법은 그만두겠… 싫어요! 내맘이에요.

가을

오곡이 무르익는 계절답게 가축보다는 농작물 쪽이 훨씬 이익을 보기 쉽죠. 가장 좋은 작물은 고구마. 성장속도도 빠르고 계속해서 수확할 수 있으며 가격도 쏠쏠하죠. 그러므로 계절 초에 고구마를 많이 심어두세요 거의 드라군 수준의 효율을 볼 수 있어요. 가지의 경우 고구마보다 2~3일 성장이 늦지만 한번 수확한 후에는 속도가 같아지므로 어느 정도 심어두는 것이 좋습니다. 당근은 1회용이지만 무처럼 속도가 빠르므로 계절 중반이후에 많이 심으면 좋아요. 그 외에도 사과나 산포도, 버섯 등을 채취할 수 있으므로 이것을 팔아 미네랄을 축척해 두세요. 음식에도 쓰이므로 냉장고가 있다면 나중을 위해 모아두는 것이 좋죠. 겨울이 되면 모든 농작물의 재배가 불가능해지므로 겨울로 넘어갈 때 60000이상의 돈을 가지고 넘어가야 겨울을 나기 편하답니다. 진짜루요.



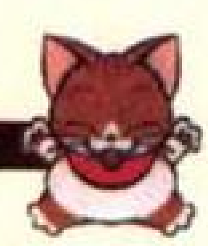
겨울

기본적으로 모든 농작물의 재배가 불가능합니다. 물론 비닐하우스가 있다면 가능하지만 기껏해야 4종류밖에 재배할 수 없을 뿐더러 핵떨어지면 비닐하우스 자체가 날아가 버리므로 농작물 재배에 대한 미련을 버리는 것이 좋아요(겨울엔 눈보라입니다). 자연에서 채집할 수 있는 작물도 없으므로 겨울이 되기 전에 가축을 많이 키워두지 않으면 겨울을 나는데 어려움이 매우 많아지죠. 그나마 다행인 것은 호수가 얼어 가운데 있는 동굴로 들어갈 수 있다는 것입니다. 호수 가운데의 동굴에선 나오는 광석의 기본이 미스릴이기 때문에 바구니를 들고 가면 38개까지 광석을 들고나올 수 있어요. 하지만 광석 자체가 별로 돈이 되지 않기 때문에 얼마 벌 수는 없죠. 그러므로 중요한 광석인 미스릴, 아다만타인, 오리할콘을 구해다 수납장에 넣어두면 나중에 진보된 스트럭쳐를 지을 수 있는 게 아니고 도구를 레벨업하거나 각종 메이커를 만들 수 있게 되죠. 그 외에 겨울에 할 수 있는 것은 자재확보입니다. 밭일을 하지 않으면 거의 시간이 가지 않기 때문에 시간에 구애받지 않고 자재를 확보할 수 있으며 여자에게 줄 선물을 만드는데도 겨울이 가장 적합합니다. 그래도 시간이 남는다면 말이나 개를 길들이는 것도 좋은 방법입니다.





그외의 주의사항



울타리 치기

자재를 밭에 던지면 울타리를 칠 수 있습니다. 이 울타리 안에 가축들을 키우면 들개가 와도 걱정없이 키울 수 있으므로 매우 효과적. 하지만 태풍이 불거나 눈보라가 몰아치면 울타리가 부서져 버리는 경우가 있으므로 주의하세요



▲진짜 목장같지 않아요?

선물 만들기

오리할콘이 있으면 여자아이에게 주는 선물을 만들 수 있습니다. 선물은 귀걸이, 목걸이, 팔찌의 3가지인데, 대장장이 마음대로 만들어 주므로 항목을 고를 수는 없습니다. 주의할 것은 오리할콘을 들고 이야기하지 말고 가방 안에 넣은 채로 대화한 후 메뉴에서 골라야 한다는 것이죠. 만약 들고 이야기하다가는 오리할콘을 대장장이에게 선물로 줘버리는 불상사가 발생할 수도 있습니다. 이 3가지 특별선물은 경마에서도 티켓으로 교환할 수 있더군요. 이런 선물을 생일선물로 준다면 해당캐릭터는 매우 기뻐하겠죠(단순한 게임이니까요)?

동물 번식

큰맘먹고 종자를 사다 소나 양에게 사용해도 임신이 되지 않는 경우가 있죠? 이것은 해당 동물이 임신할 준비가 되지 않았다는 것이에요. 송아지, 병든 소, 금방 출산한 소라든지, 새끼양, 병든양, 털깎인양, 금방 출산한 양 등은 절대 임신이 되지 않으며 아까운 3000만 날리게 됩니다. 그러므로 소나 양에게 임신시킬 때는 신경을 써서 해야해요. 안그러면 돈날려요.

가축을 팔기 위해서는?

가축을 팔기 위해서는 양계장이나 요델 목장의 팔다를 선택하면 됩니다. 그러면 목장의 소, 양, 닭 목록이 나오죠. 하지만 반값도 받지 못하는 경우가 허다하므로 웬만하면 애써 키운 가축을 팔지 말아요.

들개를 피하기 위해서는?

심심하면 나타나 가축들을 괴롭히는 들개. 가축이 죽는 것도 문제지만 쫓아내느라 시간도

많이 들죠? 이 들개를 막는 방법은 과연 어떤 것이 있을까요? 첫 번째 방법은 가축을 아예 데리고 나오지 않는 것이죠. 가장 확실한 방법입니다(왕추!). 두 번째는 나타났을 때 도끼나 곡괭이 등을 이용해서 쫓아내는 것. 하지만 5초만 있으면 다시 덤벼오므로 별로 효율적이지 못하더군요. 세 번째는 개를 죽어라 훈련시켜 명견을 만드는 방법. 하지만 개를 훈련시키는 데는 엄청난 인내와 시간이 필요합니다(미츠메테 나이트 프리실라 공략보다도 어렵습니다). 네 번째는 울타리를 치는 것. 개가 울타리를 뛰어넘지 못하는 것을 이용하면 되는데, 효율적인지는 잘 모르겠네요. 어쨌든 필자의 의견은 제일 첫 번째 것입니다. 햇빛을 못 본다고 알을 못 낳거나 하는 일도 없으니 웬만하면 밖으로 꺼내지 말아요.

꿀벌과 꿀

팔지도 않고 채집도 불가능한 꿀. 과연 이것은 어떻게 구하냐면 간단해요. 우선 주인공의 농장에서 꽃을 재배해야 합니다. 그러면 벌들이 날아드는 이벤트를 보게 되고 그후 사과나무에 벌들이 집을 지을 거예요. 이것을 신나게 조사하다 보면 꿀을 입수할 수 있습니다

온천란

온천란은 어떻게 만드는가? 역시 방법은 간단. 온천의 윗 부분에 보면 들어갈 수 있는 틈새가 있는데, 이 틈새로 계란을 던지고, 한 개를 더 던지면 전에 던진 계란이 온천란이 되어 나옵니다. 그러므로 항상 한 개는 온천안에 남아있는 상태가 되는 것이죠. 어쨌든 보통 계란은 50에 팔 수 있지만 온천란은 100에 팔 수 있으므로 마요네즈메이커가 나오기 전까지는 이 방법을 써서 돈을 모으세요. 온천란을 좋아하는 포프리 공략에도 자주 사용되는 효자상품이죠

몇 가지 버그 회피법

제작사에서 발표한 몇 가지 버그 또는 버그 비슷한 것들을 회피하는 법을 찾아보았으니 참고하기 바랍니다.

① 포켓 스테이션에 코로보클을 다운로드한 후 세이브 하고 코로보클을 다시 게임으로 되돌려 보내고(이 시점에서 포켓스테이션에는 해당 코로보클이 없다), 그 상태에서 일기를 보다를 통해 전의 세이브 파일을 로드하면 코로보클이 포켓 스테이션에도, 게임 속에도 없는 상태가 되어버린다고 합니다. 이럴 때는 게임내의 코로보클과 놀다 커맨드를 골라 해제하면 코로보클이 다시 생기지만 지금까지의 데이터가 지워져 버리므로 조심하랍니다.

② 결혼식 이벤트에서 멈추는 버그. 무조건적이진 않지만 일기를 보다 커맨드로 결혼식 이벤트 데이터를 로드할 경우 그때까지의 플레이 내용이 지워지지 않고 일부남아 동작이 불안정하게 된다고 합니다. 이럴 경우 전원을 끄거나 리셋한 다음 스타트 화면의 계속(つづきから)를 선택하여 로드하면 100% 회피할 수 있다고 하니 걱정하지 않아도 되겠네요. 음… 이것에 대해 필자가 더하자면 필자도 결혼식 때 계속 멈추는 바람에 3일을 날렸습니다. 거의 포기할 무렵 드디어 버그 회피법을 발견. 그것은 결혼식 바로 전날 세이브를 하고, 전원을 끈 뒤 다시 시작하여 스타트하면 버그가 일어나지 않더군요. 그러니 결혼날짜를 잘 계산해 두었다가 전날 세이브해 두는 게 필요하겠죠. 물론 프로포즈전의 세이브는 지우지 말고요!

③ 임신 중의 소나 양 캐릭터가 깨져 버린다. 겨울에 임신중인 동물을 방목하면 캐릭터가 깨져버림. 막을 수 없는 버그이기 때문에 방목하지 말고 실내에서 키워달라고 부탁하네요.

④ 화면이 어두워진 채로 멈추어 버린다. 해답을 추려보면 자기네들은 '로드시간을 줄이려고 디스크 억세스 횟수를 늘였다. 그 때문에 디스크드라이브가 안 좋으면 멈추는 경우가 있다. 기계를 바꾸든지 AS를 받아라.' 라고 하네요. 그 외에도 이벤트가 중복될 경우 멈추는 일이 일어나므로 프로포즈 전에 꼭 데이터를 세이브 해두라고 하는군요. 참고로 프로포즈한 다음 1주일 후가 결혼식 날이 되는데, 이날이 원래 이벤트 일이면 이벤트가 중복되서 멈추는 일이 발생하나 보네요.

⑤ 개가 사라져 버린다. 개발당시에도 증축시에 개가 사라지는 일이 발생해서 버그를 수정하여 증축 후 개가 초기위치에 오도록 했지만 그래도 사라져 버리는 일이 있다고 하네요. 그리고 개 레이스 당일날 개가 없어지는데, 레이스가 끝난 후에도 돌아오지 않는 경우도 있다고 하니 레이스 전날 세이브 해두시길.

⑥ 볼이 늘어만 간다. 테스트 플레이 중 볼이 없어져 버리는 경우가 발생하여 행상인이 계속해서 볼을 팔도록 수정했답니다. 필자의 경우도 볼이 갑자기 사라져 버리더군요. 어쨌든 그래서 볼을 여러 개 가질 수 있는데, 본래 1개밖에 필요없는 것이기 때문에 2개일 경우 1개를 던지면 사라지도록 만들었다네요.

⑦ 가끔씩 작은 동물계열(무당벌레, 다람쥐, 토끼 등)의 그래픽이 깨져버린다. 가끔씩 그런 일이 발생하는데 프로그램 계산이 틀려서 그렇게 되는 하드웨어와 소프트웨어의 마찰 때문이라고 하네요. 극단으로 말해서 PS에서 GB를 플레이하는 거라나? 무슨 소린지 잘 모르겠는데, 어쨌든. '못 고쳤다. 안 멈추니까 그냥 해라.' 이런 식의 답변이 되어 있군요.

보너스! 홍아저씨의 엽기 실험

하하하. 3일 동안 결혼식 버그 회피법을 찾지 못하던 중 본의 아니게 엽기적인 실험을 하게 되었습니다. 그것은 바로! 네 녀석은 언제까지 굶을 수 있느냐! 음.. 벌써 다들 짐작하고 있겠지만 동물들 그냥 놔두면 죽습니다. 그래서 동물마다 얼마나 버틸 수 있는가를 연구(?)해 보았죠. 그 결과는 소 8일, 양 9일, 닭 16일만에 하늘로 떠나더군요. 한번 더 해보니까 그땐 소가 6일만에 죽는 불상사가 일어나더군요. 어쨌든 소가 가장 잘 죽습니다. 그 다음이 양(비슷비슷). 닭은 생각보다 오래 살더군요. 근데 글을 이렇게 쓰고 나니까 동물의 호감도가 관련이 있지 않나 생각되네요. 닭의 경우 하트가 무려 10개에 육박했는데, 소는 2개밖에 없었거든요. 양은 1개. 그러므로 호감도가 높다면 더욱 오래 살수 있을지도 모르겠습니다. 굶겨도 말이죠. 병이 들면 색깔이 누리끼리 해지므로 병들면 당장 약을 사다 먹여서 살리세요. 새로 살려면 돈이 얼만데… 그리고 혹시 '난 네녀석의 공략을 믿을 수 없어! 내가 직접 실험해 볼테다!' 라고 생각되는 독자분. 제발 참으세요. 동물들이 죽어 나가면 마을에서의 평판도 떨어지고 여성 캐릭터 호감도도 팍팍 깎입니다.

PLAYSTATION

●장르:화투게임 ●제작사:F.O.G ●발매일:12월 10일 ●발매가:5,800엔

미치노쿠에 피는 사랑의 꽃

미치노쿠 온천 사랑 이야기 kai

[みちのく秘湯戀物語 [kai]







그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★★★
연출	★★★
소장가치	★★★

이 게임에서 사용되는 도구는 화투로써, 현재 우리 나라에서는 도박으로 이용되는 물건입니다. 그러니 이 글로 인해 독자들께서 도박에 현혹되지 않도록 각별하게 주의해 주십시오.

공략 ··· 히이로 유이

제목의 해설

처음 이 게임을 들어보신 분이나, 게임의 이름은 들어봤어도 그것이 뜻하는 바가 무엇인지 궁금해하시는 분들께 작은 해설을 붙여드리겠다.

미치노쿠(みちのく)	지명으로서 예전 리쿠젠(陸前), 리쿠츄우(陸中), 무츠(陸奥)의 세 지방을 가리키는 말. 현재는 후쿠시마(福島), 미야기(宮城), 이와테(岩手), 아오모리(青森)의 네 현(縣)을 뜻한다. 넓은 의미로는 이와키(磐城), 이와시로(岩代)의 두 지방도 포함된다고 한다. 위치가 어디인지 알고 싶으신 분은 일본 지도를 펼쳐보시라.
秘湯(ひとう)	秘湯이란 말하자면 숨겨진 名湯, 즉 유명하진 않지만 정말 좋은 온천을 뜻하는 말이다.
戀物語(こいものがたり)	말 그대로 사랑 이야기
kai	「改」라는 한자의 일본식 음독. 이 한자를 모르시는 분은 상용한자 1800자를 다시 공부하시길.

What's F.O.G

한때는 그 존재를 아는 사람은 별로 없었으나 지금은 너무나 유명해 진 회사. 일단 왜 회사 이름이 「F.O.G」인지 그들의 홈페이지(www.fog.co.jp/)에 있는 글을 보자.

◆Full On Games

게임에 열중하고, 게임에 대해 열심인 것을 뜻합니다. 여기서 말하는 게임이란 플레이어로서, 그리고 만드는 쪽으로서의 양쪽을 가리킵니다. 결국, 플레이어와 제작자의 벽을 없애서 열중할 수 있는 게임을 열심히 만들자, 자신들조차 빠져버리는 소프트를 즐겁게 만들자 라는 염원을 담은 말입니다.

결국 「F.O.G」는 「Full On Games」의 준말이었던 것. 그럼 이 회사가 만든 게임은 무엇일까?

미소녀 화투 기행 미치노쿠 온천 사랑 이야기

(美少女花札紀行 みちのく秘湯戀物語)



▲ 플스판 미치노쿠

- 기 종 : 플레이스테이션
- 발매일 : 1997년 8월 7일
- 가 격 : 5800엔

F.O.G의 데뷔작. 그리 크게 관심을 끌지는 못하였다. 그러나 이 게임이 있었으므로 지금의 kai와 F.O.G가 있을 수 있었다.

미소녀 화투 기행 미치노쿠 온천 사랑 이야기 Special

(美少女花札紀行 みちのく秘湯戀物語 Special)



▲ 새턴판 미치노쿠

- 기 종 : 세가새턴
- 발매일 : 1997년 12월 11일
- 가 격 : 5800엔

새턴의 18세 이상 권장 등급을 사용하여 플스에서 이식된 게임. 그래서 그런지 플스판보다는 조금 야하다. 정품을 구하기는 현재 하늘의 별따기.

구원의 반 (久遠の絆)



▲ 구원의 반

- 기 종 : 플레이스테이션
- 발매일 : 1998년 12월 3일
- 가 격 : 5800엔

F.O.G를 알리는데 공헌한 최고의 게임. 현재 이 게임을 모르시는 분은 없으리라 본다. 역사를 넘나들며 펼쳐지는 윤회와 감동적인 러브스토리는 아직도 많은 사람들 속에 최고의 비주얼 노벨로 기억되어 있다.

이번에 독자들의 엽서로 집계하는 「제4회 일본 Game of the Year」시상식에서 놀랍게도 「구원의 반」이 비주얼상 5위에 랭크된 적이 있다. 50만개 이상 판매했거나 많은 광고를 때린 대작들이 즐비한 시상식에서, 적은 판매량과 홍보만 가지고 이런 지지를 얻은 게임은 현재 그리 많지 않다.

F.O.G는 현재 플레이스테이션으로 다음 작품인 「풍우래기(風雨來記)」를 제작중이다.

	タイトル	発売元
グランプリ	ファイナルファンタジーⅧ (PS)	スクウェア
準グランプリ	ゼルダの伝説 時のオカリナ (N64)	任天堂
優秀賞	幻想水滸伝Ⅱ (PS)	コナミ
〃	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ (SS)	セガ
5位	メタルギア ソリッド (PS)	コナミ
6位	To Heart (PS)	アクアプラス
7位	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ (N64)	任天堂
8位	テイルズ オブ ファンタジア (PS)	ナムコ
〃	スターオーシャン セカンドストーリー (PS)	エニックス
10位	東京魔人學園剣風帖 (PS)	[illegible]
フレッシュ賞	ピカチュウげんきでちゅう (N64)	任天堂
〃	XI[sai] (PS)	SCE
3位	ダブルキャスト (PS)	SCE
4位	ビートマニア (PS)	コナミ
5位	ポケモンスナップ (N64)	任天堂
ビジュアル賞	ファイナルファンタジーⅧ (PS)	スクウェア
〃	ゼルダの伝説 時のオカ[illegible]	[illegible]
3位	SONIC ADVENTURE [illegible]	[illegible]
4位	R4 RIDGE RAC[illegible]	[illegible]
5位	久遠の絆 (PS)	フォグ
サウンド賞	[illegible]ンタジーⅧ (PS)	スクウェア
〃	ビートマニア (PS)	コナミ
3位	ゼルダの伝説 時のオカリナ (N64)	任天堂
4位	ワンジャマー ラミー (PS)	SCE
5位	[illegible]	[illegible]

▲ 이것이 「제4회 일본 Game of the Year」 결과이다



화투의 유래

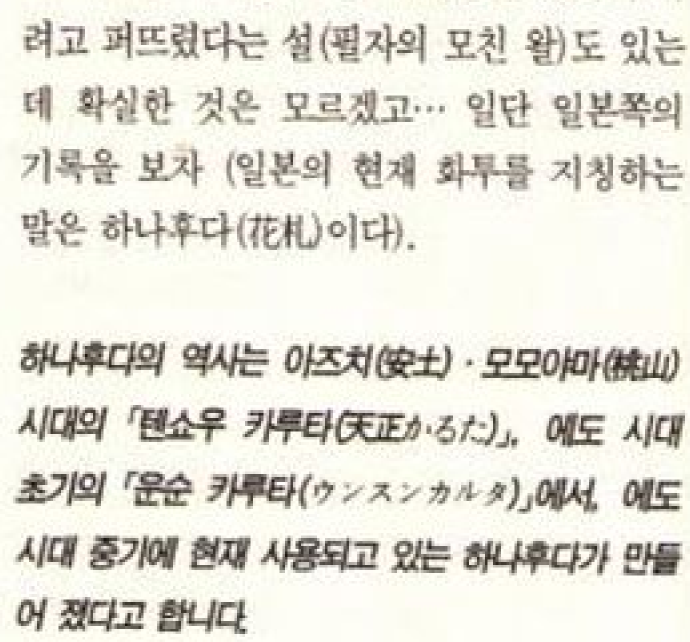
이미 우리 나라 국민들 사이에서 빼놓을 수 없는 오락이 되어버린 화투. 한국사람 3 사람이 모이면 삼국지(고스톱)이라는 말도 나왔을 정도이다. 도대체 이 카드 게임은 어디서 나온 것이며 어떻게 이루어진 것인가…? 일단 일반인들에게 가장 널리 퍼진 상식은 "화투는 일본 것"이다. 일본인들이 우리 나라를 지배할 때 한국인들 일 못하게 하려고 퍼뜨렸다는 설(필자의 모친 왈)도 있는데 확실한 것은 모르겠고… 일단 일본쪽의 기록을 보자 (일본의 현재 화투를 지칭하는 말은 하나후다(花札)이다).

하나후다의 역사는 아즈치(安土)·모모야마(桃山) 시대의 「텐쇼우 카루타(天正かるた)」, 에도 시대 초기의 「운슨 카루타(ウンスンカルタ)」에서, 에도 시대 중기에 현재 사용되고 있는 하나후다가 만들어 졌다고 합니다.

- http://www.nintendo.co.jp/n09/hana-kabu_games/index.html

「하나후다의 역사 (花札の歴史)」

카루타는 도박성이 높아서 사회문제가 발생했기에, 매번 막부의 금지령이 있었다. 그런 와중에도 새로운 카루타가 계속해서 고안되어 나왔고, 곧 하나카루타「花かるた(花札)」가 탄생했다.



▲ 하나후다(花札)의 원형이라고 알려진 「하나토리아와세카루타(花鳥合わせカルタ)」. 사계의 화조(花鳥)를 배합한 아동용의 교육 도구. 도박 카루타가 전면 금지되었을 때 나타났다



▲ 「하나카루타(花かるた)」「하나아와세(花合わせ)」「무사시노(武蔵野)」라 불리던 「하나후다(花札)」. 원래 있던 도박 카루타의 「12종×4장=48장」을 바꿔서 「4종×12장=48장」이 되었다. 일본의 화조풍월(花鳥風月)을 모티브로 한 디자인

18세기 중후반기, 타누마 오키츠구(田沼意次, 1719~1788, 정치가)가 막부 정권의 실권을 장악했던 시대, 도박 카루타는 공전의 대히트였다. 금지령을 피해서 귀족부터 무사, 서민까지 이것이 유행했다 (타누마에 의해 상업자본과 유착했던 뇌물 정치는 커다란 불평을 샀고, 곧 실각).

- 중략 -

1853년, 흑선내항, 상륙한 페리 제독은 개국을 요구 (역자주 : 국사책에도 나왔던 애로우호 사건을 말하는 것이다) 이것을 막부는 다음해에 수락, 1868년, 에도 막부 붕괴, 메이지 유신, 메이지 원년, 신정부는 막부에 이어 도박용 카루타(하나후다 포함) 판매를 금지했다.

문명 개화에 의해 서양문화의 유입, 이 시기 「서양 카루타 (트럼프)」가 유입되어 인기, 서양에서는 트럼프를 도박에 사용하는 경우엔 죄가 되지만, 오락용이라면 문제 없었다. 메이지 신정부는 이에 따라서, 하나후다까지 매매 금지였던 것을 부자연스럽게 생각해서 1885년 말에 「하나후다(花札)」의 금지령을 해제하고, 발매를 공식적으로 허가했다.

이 해금령을 기회로 하나후다는 서민 사이에서 급속도로 퍼져나갔고, 폭발적인 유행을 얻기 시작했다. 또한 1889년에는 금지되었던 카루타마저 금지가 해제되어서 판매가 재개되었다.

이 시기에 쿄토의 카루타 제조인 야마우치 후사지로(山内房治郎)가 「닌텐도 카드(任天堂骨牌)」를 창업한다 (역자주 : 이가 바로 현재의 닌텐도를 세운 장본인이다)

- 후략 -

- http://www.geocities.co.jp/Playtown/4007/phy30b.html

「하나후다와 수난 (花札と受難)」

일본쪽의 인터넷 홈페이지에는 하나후다나 카루타의 유래에 대해서 정확히 설명되어 있지 않았다. 그럼 일본보다 더 많은 사람들이 화투를 즐기고 있는 우리 나라쪽의 의견은 어떨까?

고스톱 망국론이 나올 정도로 화투는 우리 생활 깊숙이 침투되어 있는데 이는 구한말 시대에 일본에서 전래된 것이다. 화투는 포르투갈 상인들이 카르타(carta)라는 카드 놀이를 전한 데서 유래했다. 일본 말로는 하나후다(花札)라고 하는데 현대 일본인들은 화투 놀이를 별로 하지 않는다. 일본 직장인들이 토요일 밤을 꼬박 새워가면서 하는 도박놀음은 '섰다'나 '고스톱'이 아니라 마작(麻雀)이다.

-「일본인과 에로스」 서현섭 지음, 고려원.

요즘에는 고스톱으로 대표되는 화투 노름이 서민의 일상에 뿌리내리면서 '국민 오락'이라고 말하는 사람까지 생겨났다. 시간과 장소를 가리지 않고 화투판을 벌이는 것은 이미 오래 전 일이다. 종류만 해도 민화투, 육백, 삼봉, 섰다, 도리짓고땡, 고스톱…, 수도 없이 많다.

게다가 화투 노름의 '최고봉'으로 자리잡은 고스톱은 '전두환 고스톱'이니 '삼풍 고스톱'이니 하며 시류에 따라 새롭게 규칙이 만들어지고 있다. 고스톱 가짓수가 워낙 많다 보니 처음 만나 노름을 할 때에는 규칙을 먼저 정해야 할 정도다.

이렇게 일상의 '노름 잡기'로 뿌리를 박은 화투는 언제부터 우리들 가까이 다가왔을까. '국민 오락'이라고 말하면서도 이런 의문을 품어 보는 이는 많지 않다. 막연히 일본에서 들어왔을 것이라고 말할 뿐이다. 화투는 일본에서 들어왔다는 게 민속학계의 정설이다. 임진왜란 때 일본인이 가져왔다는 설도 있지만 19세기말 대마도의 일본 상인들이 항구를 통해 조선에 퍼뜨렸다는 설이 유력하다. 이후 일본인이 조선 땅에 거류지를 만들고 이곳에서 일본인들이 화투 노름을 하면서 더욱 확산됐다고 민속학자들은 보고 있다.

민속학자들은 화투의 전래 시기보다는 화투 노름이 일제시대 급속도로 확산됐다는 점에 더욱 주목한다. 일제시대 들어 각계각층으로 급격하게 전파된 데에는 일제의 식민지 지배 정책과 관련이 있을 것이라고 보고 있는 것이다.

재야에서 의·식·주 등에 남아 있는 일제 잔재를 연구해 온 서석규(64)씨는 "일제 침략기를 산 노인들한테 '일본에 간 한국인들에게 화투 20~30목을 선물로 줘 고향에 가져왔다'는 이야기를 자



▲ 80년 후반, 인기를 구가했던 「오광비리 고스톱」의 원흉인 전직 대통령 전모씨. 참고로 「오광비리」란 오월 초, 팔월 공산, 십이월 비, 이월 매화가 모이면 가장 높은 점수를 얻는 규칙을 말한다



▲ 95년 6월, 아픈 상처로 남아있는 S백화점 붕괴 사건. 시월 풍이 3장 모이면 패를 나눠준 사람은 부실 공사의 책임을 지고 모든 사람에게 돈을 나눠주는 규칙. 정말 기가 막히지 않을 수 없다

주 들었다"고 말했다.
나라 잃은 백성의 저항 의식을 막기 위해 화투를 보급했으며, '조선의 몸과 정신'을 노름판에서 탕진하도록 한 일제의 의도가 숨어 있다는 것이다.
그러다 보니 당시 화투 노름을 경계했다는 일화도 전해 내려오고 있다. 조선조 마지막 왕인 순종은 창덕궁 궁녀들이 소일거리로 화투를 치는 것을 보고 '망국 놀이'를 한다고 갈기갈기 화투장을 찢어 던져 버렸다는 일화도 있다. 서씨 자신도 그런 경험을 갖고 있다고 한다. 충청북도 영동에서 살았는데 동네에서 화투 노름을 했다고 알려진 사람들을 할아버지가 불러모아 "왜놈 노름까지 하느냐"고 꾸짖고 화투장을 불태우는 장면을 여러 번 봤다는 것이다. 패가망신으로 이어지기 십상인 도박에 대한 경계라고도 볼 수 있지만 화투가 일본에서 들어왔기 때문에 일제시대 의식 있는 사람들은 더욱 경계했다고 볼 수도 있다. 일제는 1945년 항복과 함께 이 땅을 떠났다. 그러나 일제가 뿌려 놓은 화투 노름은 일제와 함께 물러가지 않았다. 일본에서 새롭게 개발된 화투 노름이 들어와 '각광'을 받았다. 고스톱에 대표적인 경우다. 50년대 일본에서 개발돼 70년대 초에 이 땅에 들어온 것으로 추정되는 고스톱은 '설사' '쇼당' '독박' 등 언제 상황이 뒤바뀔지 모르는 규칙에 힘입어 노름잡기 판을 석권했다. 일제가 식민지 시대 '저항 의식'을 마비시키기 위해 화투를 의도적으로 전파시켰다는 설이 사실이라면 셋만 모이면 고스톱을 친다는 우리의 모습은 일제의 애초 의도가 완벽하게 실현됐다고 말해도 지나치지 않을 것 같다.
-「한겨레 신문(97. 8. 18)」황상철 기자

역시 우리 나라에서도 화투를 그리 좋은 시선으로 바라볼 수 없으리라. 정말 우리 나라만큼 화투를 많이 즐기는 곳도 없으려니와, 세계 역사상에서 볼 수 없는 초궁극의 뒤집어씌우기 도박인 '고스톱'이나, 1분도 안되어 한판이 끝나는 '섰다'에 빠져서 헤어나오지 못해, 집과 자가용을 잃어버리고 마누라와 자식은 집을 나가며 심지어 자살까지 하는 추태를 보인 것도 어제오늘의 일이 아니다. 여러분도 아차하는 순간에 도박의 길로 빠져서 인생을 낭비하지 마시고, 이 글을 읽고 화투를 단순한「놀이」로 즐겨주셨으면 할 따름이다.

이 유래에 대해서 다른 의견을 제시한 사람도 있는데, 자칭 화투 박사라는 韓松 정영모 씨의 얘기를 들어보자.

방송 매체로 '화투'를 진지하게 다룬 최근의 프로에「한국 속의 일본 대중문화 · 4천만의 그림책 화투」라는 것이 있었다. MBC-TV가 5년 전 방영한 것으로 기억하는 이 프로는 일본까지 달려가 화투의 뿌리를 확인하려는 열의를 보였다. 그러나「한국 화투」와「日本 하나후다」의 근본적 차이를 모르고 기획한 것으로 판단되는「한국 속의 일본 대중문화 · 4천만의 그림책 화투」는 특별한 내용을 보여주지 못한다. 모처럼의 특별 기획 프로는 "화투가 일본에서 전래되었다"고 생각하게 만드는 또 하나의 계기만 심고 말았다.

- 중략 -

「신선이 남긴 동양화」는 병자년 정초를 맞아 중대 성명을 발표한다.
"하나후다는 결코 〈20세기 화투〉의 원본이 아니다. 하나후다는 일종의 그림카드로 한반도의 화풍을 따라 전설의「신선이 남긴 동양화」를 흉내낸 것에 지나지 않는다.

- 중략 -

화투 문제로 외솔(필자주 : 외솔 최현배 선생)의 장손인 최동식 씨와 통화를 하게 되었다. 현재 고려대 교수로 재직하고 있는 최동식 씨는 10년 전의 기사에 관한 이야기를 나누다가 '트럼프'에 관한 일련의 정보를 들려 주었다. 유럽인들에게 '트럼프'의 유래를 물어보면 '아라비아'를 거론하고, 아라비아인에게 트럼프의 연원을 문의하면 놀랍게도 우리의 고대국가인 신라(新羅)를 들먹인다는 것이다. 이 통로가 신빙성이 있다면 몇 세기 전에 트럼프를 참고하여 '하나후다'를 만들었다는 일본의 기록은 그대로 허공에 뜨고 만다.
추론하면 신라의 '카드패'가 아라비아에 전해지고, 그것이 유럽으로 건너가 '트럼프'로 개조되고, 일본은 '트럼프'를 변조하여 '하나후다'를 만들었다는 이야기가 되는데, 이 모든 것의 원조인 '화투'는 옛 통일신라의 땅에서 '고스톱 공화국'을 이룩하고 있는 것이다.
-「신선이 남긴 동양화」정영모 지음, 한솔미디어

과연 어느 쪽이 옳은 것인가? 정영모 씨의 의견에 대해서도 반대하는 입장은 많다. 어느 쪽이 맞던 간에 일단 현재로서는 그리 중요한 것이 아니니 참고만 해 두도록 하자.

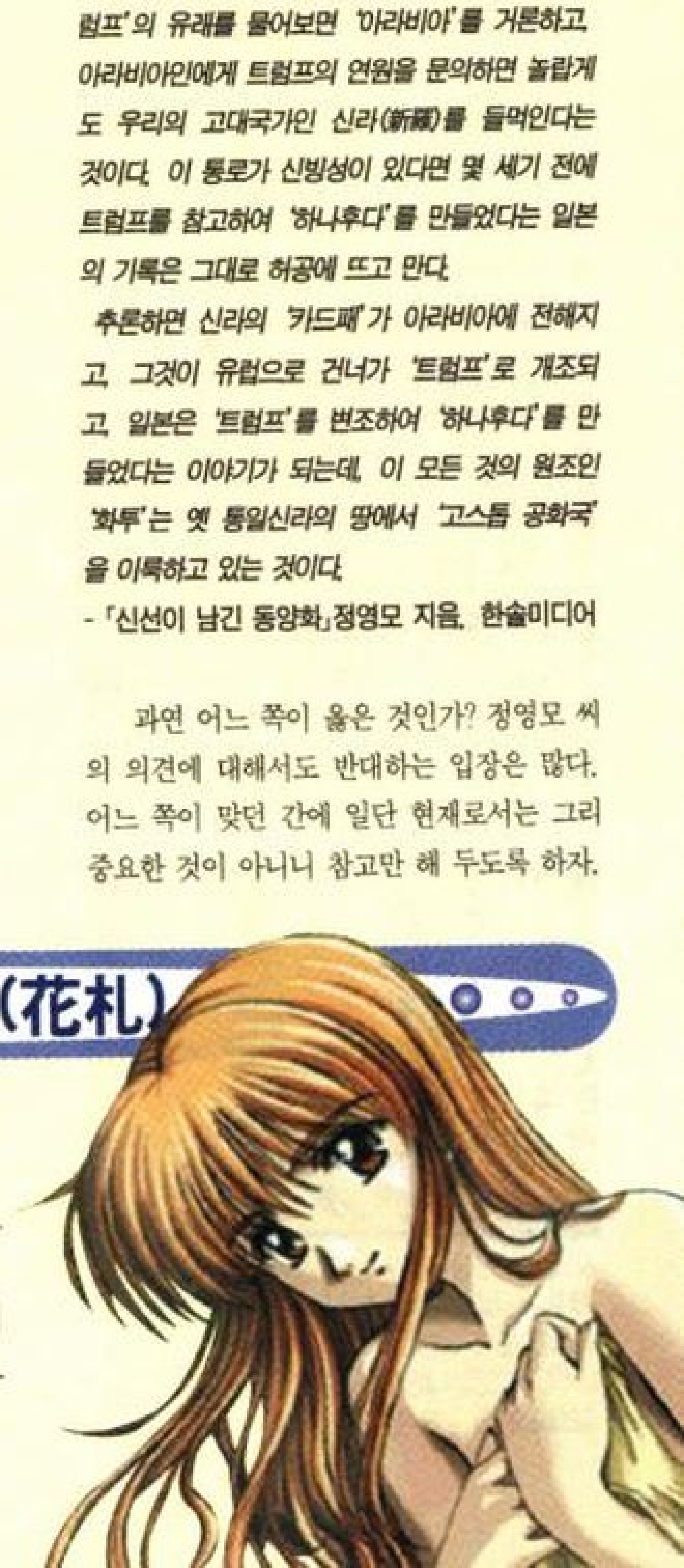
화투(花鬪)와 하나후다(花札)

우리나라의 화투(花鬪). 일본의 하나후다(花札). 기본적인 패는 동일하다.

1월부터 12월까지 12종의 패가 있으며, 하나의 패는 4장으로 이루어져 있다.

다른 점이 있다면 붉은 동그라미 안에 "光"자가 하나후다에는 없다는 것. 그리고 화투의 "청단" 글자는 하나후다에 없다. 띠도 청색이 아니고 남색에 가깝다. 또한 우리나라에 있는 쌍피도 없다.

마지막으로 화투는 11월이 오동(桐)이고 12월이 비라는 것이 보편화되어 있는 반면, 하나후다는 11월이 柳, 즉 비이고 12월이 桐인 오동이다. 자세한 것은 몇 번 치다 보면 알게 될 것이다.



하나후다의 룰

이제 화투에 대해서 어느 정도 공부를 했으니 룰에 대해 이야기해 보자. 본 게임의 룰은 "코이코이(こいこい)"와 "하나아와세(花合わせ)"의 두 종류가 있다. 이 두 가지 게임에 있어 기초적인 룰을 먼저 공개하겠다. 단, 많은 한가지 게임에도 지방마다 다른 룰이 존재하기 때문에 여기서는 이 게임의 룰을 따르기로 하겠다. 참고로 우리 나라 화투의 "光"카드를 20점 카드, 멍텅구리 카드를 10점 카드, 단 카드를 띠 카드, 피 카드를 찌꺼기 카드라고 지칭한다. 그리고 언제든지 화투 대전 중에 ×버튼을 누르면 룰, 용어, 족보의 설명에 대해 볼 수 있다.

1. 코이코이(こいこい)

★ 게임의 개요에 대해서

게임 '코이코이'는 상대보다 빨리 족보를 완성시키는 것이 목적. 하나의 족보가 완성되면, 그것으로 승부를 끝내든지, 그렇지 않으면 더 강한 족보를 노려서 '코이코이'를 선언해서 경기를 속행할까를 선택한다 (쉽게 말해 우리 나라의 고스톱과 비슷하다).

★ 게임의 진행에 대해서

선이 4장을 나눠주고 4장을 까는 식으로 2번에 걸쳐서 8장씩 분배한다. 남은 패는 쌓아서, 판에 둔다. 게임은 선에서부터 시작되어, 일단 손에 든 패를 한 장 내고, 쌓아둔 패를 넘긴다. 맞는 패가 있으면 그 패도 가져온다. 말도 같은 식으로 해서 이것을 반복한다.

★「코이코이」의 선언

족보가 완성하면「코이코이」를 할까 하지 않을까를 선택한다. 만들어진 족보로 충분하면「승부」라고 선언해서, 상대에게서 소정의 점수를 받아 게임을 종료한다. 다른 족보를 노릴 경우에는「코이코이」라고 선언하고 경기를 속행한다 (고스톱의 고와 다른 점은 원고 했다고 +1점, 투고 +2점, 쓰리고 ×2점 같은 무식한 점수 계산은 없다는 것이다).

★「코이코이」의 특징

「코이코이」고 선언한 뒤에 상대가 족보를 만들면 지게 된다. 코이코이를 선언하는 타이밍이 승패를 크게 좌우한다. 손에 쥔 패가 다 떨어질 때까지 족보가 나오지 않으면 선이 3점을 받고 이기는데 이것을「친권(親權)」이라고 한다 (피박이고, 광박이고, 백이고, 첫 뻑은 5점이고, 세 번째 뻑은 나고, 흔들고, 폭탄이고, 뻑난 카드 먹으면 피 하나씩 주고, 고도리고, 육도리고, 오공비리고, 삼풍이고 전~~혀 없으니 안심하고 치자. 무엇보다 고스톱과 다른 점은 3점 나온다고 해서 나는 것이 아니고 1점이라도 날 수 있다는 것이다. 돈을 가지고 하는 것이 아니라 점수를 따는 것임을 명심하자).

★「코이코이」의 필승법

1. 단순히 맞는 패를 치는 것이 아니고, 족보에 관계 있는 패를 의식적으로 치는 것이 승리에의 지름길이 된다.

2. 상대가 족보를 완성시키려 할 때에는 자기 족보의 대소는 신경 쓰지 말고 가능한 한 빨리 날 수 있는 족보로 바꿀 필요가 있다.

3. 정확한 상황판단과 심리를 잘 읽는 것이 승리의 지름길이 되겠죠.

★ 족보 일람

이 부분이 고스톱과 상당히 다르니 잘 생각해서 게임을 진행시키자. 예를 보고 싶으면 게임중에 ×버튼을 누르자.

1 오광(五光) : 15점
말이 필요 없다. 20점 카드 5개. 겐쥬로의 초필살기로도 사용된다.

2 사광(四光) : 10점
20점 카드 4개. 참고로 비광이 들어있는 사광은 8점이다.

3 삼광(三光) : 6점
비 이외의 20점 카드 3장.

4 청단(靑短) : 6점
목단, 국화, 풍에 있는 3개의 청단을 모은 것. 고스톱의 청단과 동일하다.

5 적단(赤短) : 6점
솔, 매화, 사쿠라에 있는 3개의 홍단을 모은 것. 고스톱의 홍단과 동일하다.

6 저록접(猪鹿蝶) : 5점
적혹싸리 10점 멧돼지, 단풍 10점 사슴, 목단 10점 나비를 말하는 것이며, 읽기로는 "いのしかちょう"라고 읽는다.

7 달놀이(月見) : 3점
공산광과 국화의 10점 2개를 모은 것

8 꽃놀이 (花見) : 3점
사쿠라광과 국화의 10점 2개를 모은 것

9 종자(タネ) : 1점
고스톱의 멍텅구리 패와 동일. 10점 카드 5장부터 1점. 10점 카드 1장 늘어날수록 1점 플러스

10 단(タン) : 1점
고스톱의 단 패와 동일. 띠 카드 5장부터 1점. 띠 카드 1장 늘어날수록 1점 플러스

11 찌꺼기(カス) : 1점
고스톱의 껍데기 패와 동일. 피 카드 10장부터 1점. 껍데기 카드 1장 늘어날수록 1점 플러스

2. 하나아와세(花合わせ)

★ 게임의 개요에 대해서

흔히「바캇하네」라고도 불리는, 대중적인 인기로 치자면 최고인 것이 이「하나아와세」입니다. 게임 그 자체가 단순해서, 별로 기억할 것이 많지 않은 것이 매력입니다.

★ 게임의 진행에 대해서

게임「하나아와세」는 세 사람이 합니다. 손에 7매를 들고, 바닥에 6매를 깔고 남은 것은 쌓아 둡니다. 선을 결정하고 나서, 그 선에서부터 오른쪽으로 돌면서 게임을 진행해서, 손에 든 패를 한 장씩 내고서 쌓아둔 패를 뒤집습니다. 맞는 패가 있으면 그 패도 가져옵니다. 이것을 판에 패가 없어질 때까지 선에서 말까지 행합니다.

★ 게임의 승패에 대해서

승패는 먹은 패의 점수와 족보의 점수값으로 채점을 해서, 최종적인 득실 점수차로 점수가 가장 많은 쪽이 이기게 됩니다. 누구한 사람이 후케(フケ)인 경우에는 무승부로서 계산하지 않습니다.

★ 점수 계산에 대해서

계산은 각자가 게임을 해서 먹은 패의 합계로 합니다. 각 패의 점수를 보면 상패(광)는 20점, 종자패(멍텅구리)는 10점, 단패(단)는 5점, 찌꺼기패(피)는 1점이 됩니다. 먹은 패 중에 족보가 있는 경우에 다른 두 사람에게서 소정의 점수를 받습니다. 족보가 있는 사람은 모두 이렇게 계산을 합니다. 그리고 기준점인 88점을 뺀 점수가 최종득실점이 됩니다.

★「하나아와세」필승법

1. 손에 든 패를 보고 족보를 노릴 만 할 때에는 광이라도 아낌없이 버릴 수 있어야 합니다.

2. 상대가 가져가는 패를 잘 보고 족보가 완성되려고 할 때는 그 족보패와 함께 자폭

할 정도의 각오는 해 둡시다.

3. 말의 성질(기다리면 결국 패가 오게 되는 것)을 활용합시다.

4. 화패(化札:비의 쌍피)의 사용법이 승부의 갈림길이 될 것입니다.

★ 족보

1 오광 (五光) : 200점
광 5개, 더 이상 무슨 설명이 필요하리오.

2 사광 (四光) : 60점
비광을 제외한 광 4개를 모은 것. 역시 강력하다.

3 청단 (青短) : 40점
코이코이와 동일.

4 홍단 (赤短) : 40점
코이코이와 동일.

5 칠단 (七短) : 40점
비에 있는 단 이외의 단을 7개 모은 것. 비만 제외하면 어떤 단이라도 상관없다. 청단, 홍단, 초단과 겹치기도 가능.

6 육단 (六短) : 30점
비에 있는 단 이외에 단을 6개 모은 것. 위의 칠단과 이하동문.

7 한잔 겹침 (のみ) : 30점
공산광, 사쿠라광, 국화의 10점(국진) 3개를 모은 것. 달놀이나 꽃놀이와 겹치지 않는다.

8 표관원 (表菅原) : 20점
솔광, 사쿠라광, 매화의 10점(파랑새) 3개를 모은 것.

9 저록접 (猪鹿蝶) : 20점
코이코이와 동일.

10 송동공산 (松桐坊主) : 20점
솔광, 오동광, 공산광 3개를 모은 것.

11 달놀이 (月見) : 20점
공산광과 국화의 10점 2개를 모은 것.

12 꽃놀이 (花見) : 20점
사쿠라광과 국화의 10점 2개를 모은 것.

13 초단 (くさ) : 20점
흑싸리, 난초, 적흑싸리에 있는 3개의 초단을 모은 것.

14 등나무섬 (藤島) : 20점
흑싸리패 4개를 모두 모은 것.

15 오동나무섬 (桐島) : 20점
오동패 4개를 모두 모은 것.

16 비의 섬 (雨島) : 20점
비패 4개를 모두 모은 것. 비쌍피와 관련이 있으니 아래의 용어설명 참조.

3. 공통 : 용어설명

★ 맡기기 (あずける)
적절한 우리말 : 겐세이

상대가 족보를 완성하려 할 때 그 패를 가져가서 상대를 방해하는 것입니다. 이것은 승리를 위한 전술이고, 비겁한 수단이 아닙니다.

★ 비의 섬 (雨島)
적절한 우리말 : 없음

이 게임에서 사용할 수 있는 룰은 다음과 같습니다.

1. 비쌍피를 화패로 하고 비의 섬은 족보로 쓰지 않는다.

2. 비쌍피를 화패로 하지 않고 비의 섬을 20점 족보로 쓴다.

3. 비쌍피를 화패로 하고 비의 섬은 나가리(役流し)로 해서 전원의 기본 점수만 계산한다.

★ 던져주기 (入れ手)
적절한 우리말 : 쇼당

어떤 사람이 족보를 만드는 것을 방해하기 위해서 그림자패를 던져 줘서 다른 사람이 가져가도록 하는 것을 말합니다. 하지만 두 사람이 짜고 하는 것이라면 반칙이 됩니다.

★ 쳐올리기 (打ち上げ)
적절한 우리말 : 없음

말로 있는 사람이 가능한 한 패를 최후까지 가지고 있으면 자기 것이 되지만, 족보나 상대와의 균형 때문에 그 패를 내버리고 마는 것을 말합니다.

★ 맞추기 (打ち て)
적절한 우리말 : 점쟁이

다음에 나올 패를 예상해서 낸 패를 그대로 쌓인 패를 넘겨서 맞추는 것을 말합니다.

★ 무승부 (打ち分れ)
적절한 우리말 : 나가리

서로 족보를 만드는 것을 방해하다가 마지막까지 서로 나지 못하는 경우를 말합니다.

★ 일으키기 (起こす)
적절한 우리말 : 없음

자기가 바라고 있던 패를 넘겨서 맞춘 것을 말합니다.

★ 눌려진 패 (押さえ札)
적절한 우리말 : 없음

상대가 나는 것을 방해하기 위해서 마지막까지 판에 내놓지 않는 패를 말합니다.

★ 선물 (おみやげ)
적절한 우리말 : 없음

마지막에 선이 광같은 좋은 패를 버릴 수밖에 없게 되어 말이 그것을 가져 가는 것을 말합니다.

★ 그림자패 (影札)
적절한 우리말 : 없음

광이나 족보에 필요한 패 등을 가져갈 수 있는 피를 말합니다.

★ 머리 (かぶり)
적절한 우리말 : 없음

바닥에 깔린 패와 손에 든 패를 쳐서 높은 점수를 얻는 것을 말합니다. 예를 들면 손에 있는 멍텅구리로 바닥의 광을 쳐서 가져 오는 것을 말합니다.

★ 부수기 (こわす)
적절한 우리말 : 겐세이

상대가 날려고 할 때 족보 완성을 방해하는 것을 말합니다. '족보는 한사람이 만들고, 두사람이 부수는 것' 이라는 말도 있군요.

★ 상패 (上札)
적절한 우리말 : 광

20점 패를 말합니다 (즉 우리 나라의 광)

★ 이어나오기 (尻引く)
적절한 우리말 : 뻑…일텐데

바닥에 있는 패를 치고 한 장 뒤집자 또 같은 패가 나온 것을 말합니다 (우리 나라의 고스톱에서는 이렇게 되면 뻑 또는 X다라고 해서 판이 커지는 원인이 되지만… 일본 화투엔 이런 것이 없다)

★ 잡기 (つかみ)
적절한 우리말 : 없음

손에 든 패에 족보를 할 수 있는 패를 모두 들고 있는 것을 말합니다 (이래도 못 나는 경우가 많다)

★ 족보 (出来役)
적절한 우리말 : 족보

먹어 온 패의 조합으로 날 수 있는 패를 말합니다.

★ 막힘 (手づまり)
적절한 우리말 : 굶었다! …는 아니겠군

바닥에 깔린 것 중에 먹을 패가 없어서 손에 든 패를 버리지 않으면 안되는 상황을 말합니다.

★ 수패 (手札)

적절한 우리말 : 손에 쥔 패

처음에 선이 나눠준 패를 말합니다.

★ 건네기 (手度し)

적절한 우리말 : 없음

족보가 되는 패를 들고 있었지만 쓰지 못하고 상대에게 빼앗겨 버리는 것을 말합니다.

★ 뽑아내기 (取り出し)

적절한 우리말 : 없음

게임 개시 후에 처음으로 먹어오는 패를 말합니다.

★ 나메 (なめ)

적절한 우리말 : 없음

쌓여 있는 패의 가장 아래에 있는 패를 말합니다. 참고로 아래에서 두 번째 패를 중나메(中なめ)라고 합니다.

★ 화패 (化札)

적절한 우리말 : 쪼카 (조커가 아니다!)

다른 패의 대용으로 어떤 패든지 칠 수 있는 패를 말합니다. 이 게임에서는 비의 쌍피를 화패로서 사용합니다.

★ 반돈 (半ドン)

적절한 우리말 : 야, 잠깐 쉴까?

6회전승부를 말합니다.

★ 비키 (ビキ)

적절한 우리말 : 말, 꼴찌

코이코이에서는 자(子)를 말하고, 하나아와세에서는 선 왼쪽에 앉은 사람을 말합니다. 또한 오른쪽에 앉은 사람을 동이(胴二)라고 합니다 (일본에서는 보통 게임에서 가장 먼저 하는 사람을 친(親), 가장 마지막에 하는 사람을 자(子)라 부른다. 알고 있듯 우리 나라에서는 선, 말이라고 보통 부른다)

★ 후케 (フケ)

적절한 우리말 : 나가리

하나아와세의 경우에 가져간 패가 20점 이하가 될 때를 말합니다. 이 경우에는 무승부가 됩니다 (너무 못하는 것도 실력이라 그건가…?)

★ 후무 (ふむ)

적절한 우리말 : 없음

판에 깔리거나 다른 사람이 낸 패를 곧바로 가져가는 것을 말합니다.

★ 족보값 (役代)

적절한 우리말 : 없음

각각의 족보에 상정된 소정의 점수를 말합니다.

★ 족보패 (役札)

적절한 우리말 : 없음

족보를 구성하는 특정의 패를 말합니다.

★ 미츠 (ミツ)

적절한 우리말 : 없음

3사람이서 하는 게임을 말합니다 (뭐 이런 설명이 다 있어…?)

★ 리치 (リーチ目)

적절한 우리말 : 없음

특정한 패가 하나 더 나오면 족보로 날 수 있는 상태를 말합니다.

★ 친권 (親權)

적절한 우리말 : 없음

코이코이에서 손에 쥔 패가 다 떨어졌을 경우 선이 이기는 경우. 점수는 3점이다.

★ 도봉 (ドボン)

적절한 우리말 : 없음

코이코이에서 어느 한쪽의 점수가 마이너스가 되면 그 사람이 지면서 끝나는 것.



처음 게임에 들어가서...

서론이 너무 길었다. 이제 본 게임에 집중하도록 하자. 솔직히 룰을 설명하면 더 이상 분석할 것은 없지만, 그래도 몇 가지 이야기를 실어 보았다.

1. kai가 전편에 비해 달라진 점

일단 이 게임은 97년에 발매되었던 「미소녀 화투 기행 미치노쿠 온천 사랑 이야기」를 기본으로 하고 있다. 그러나 말 그대로 改(kai)한 점이 있어서 더욱 재미있게 즐길 수 있을 것이다. 그럼 그 개량점을 살펴보자.

- 스토리 모드의 통산 회화시의 여성 캐릭터 표정 패턴의 증가
- 촬영시의 그래픽 추가
- 엔딩의 추가
- 앨범 모드의 변경, 축소된 CG 그래픽을 보는 데서 보고싶은 CG를 선택하는 방식으로 변경
- 한 장씩 열람에서 축소된 사진을 선택하는 스타일로
- 프리 대전 모드
- 대전 성적을 캐릭터별 · 대전 형식별로 보존, 등 많은 어레인지가 가해 졌다.

2. 컨트롤키 조작

START버튼 : 게임을 시작한다

○버튼 : 대사 넘김, 결정, 화투 게임 시 화투패 결정

×버튼 : 대사 스킵, 취소, 화투 게임 시 윈도우 부르기

3. 타이틀 화면



▲ 타이틀 화면

시작하면 타이틀 화면에 3가지 모드가 뜬다.

★ 스토리 모드 (ストーリーモード)

말 그대로 스토리를 즐기는 모드. 이쪽으로 들어가면 처음부터(はじめから)와 이어서(つづきから)를 선택할 수 있다.

★ 프리 대전 (フリー對戰)

화투 게임을 즐길 수 있는 모드. 스토리 모드에서 하는 「코이코이(こいこい)」와 「하나아와세(花合わせ)」란 화투 게임을 즐길 수 있다. 또한 「대전성적(對戰成績)」도 볼 수 있다.

★ 앨범 모드 (アルバムモード)

지금까지 찍은 사진들을 볼 수 있다. 여행에서 남는 건 사진밖에 없다는 말이 딱 맞는 듯.

4. 도대체 어떤 이야기길래?

카메라맨 지망 대학생 「아마쿠사 유우야

(天草遊也)」는 화투 화조풍월(花鳥風月)류의 종가인 아버지로부터, 대학시절 카메라맨으로서 실적을 남긴다면 스스로의 길을 걸어도 좋다는 편지를 받는다. 그 조건을 만족시키기 위해 동북으로 촬영 여행을 나간 도중에 토키코와 만난다. 사진의 모델을 부탁한 토키코와 함께 유우야는 동북의 각지를 여행하면서 여러 가지 사건과 만나게 된다.



▲ 카메라맨 지망이면 이 정도쯤 될지도?

5. 캐릭터 소개

◆이 게임에 등장하는 캐릭터◆

사토우 토키코 (佐藤朱鷺子)



본 게임의 히로인. 주인공 유우야가 사진 여행 도중 츄손지에서 처음 만난 후, 모델이 되어준다. 같이 다니면서 점점 서로에게 호감을 가지게 되지만, 그녀에겐 말할 수 없는 비밀이…

토도 아에리 (刀堂愛繪理)



카쿠노다테에서 만난 여고생. 활발한 성격으로 카쿠노다테엔 남자친구를 만나러 왔으며, 잠시 모델이 되어 주기도 한다. 하지만 어떤 사건으로 인해 남자친구와 틀어지게 되는데…

미스미 사에코 (三角互子)



제니타메 카네조우란 사람의 비서. 처음엔 토키코를 쫓아다니지만, 나중엔 주인공과 토키코를 도와준다.

모리오카 유미 (森岡由美)



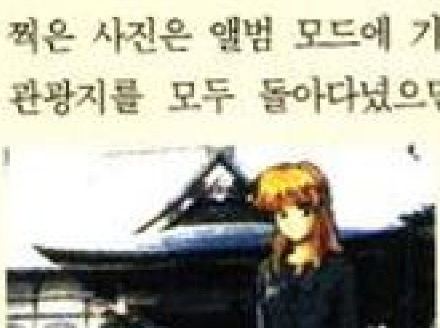
오소레산에서 만난 소녀. 자신이 사랑했던 사람이 암으로 죽자, 그의 꿈을 대신 이루어 주겠다고 마음먹은 굳은 의지의 아가씨.

6. 게임의 플레이 방법

이 게임은 2가지 모드가 존재한다.

★ 어드벤처 모드

게임의 스토리를 진행시키는 모드. 대부분의 사건은 여기서 일어난다. 관광지를 돌아다니면서 사진을 찍는 것이 목적으로, 여성들과 화투 대결을 펼쳐서 딴 점수로 사진을 찍자. 하나의 배경에 하나의 사진밖에 찍을 수 없는 것은 아니므로, 아까 찍었던 배경이라도 계속 「촬영(撮影)」을 요청해 보자. 찍은 사진은 앨범 모드에 기록된다. 하나의 관광지를 모두 돌아다녔으면 여관에서 쉰 다음, 이튿날 다른 관광지로 이동한다.


◀ 어드벤처 모드

★ 어드벤처 모드의 명령어

- **이동(移動)** : 말 그대로 이동 명령어. 선택하면 갈 수 있는 곳에 화살표 방향이 나오는데 십자키로 갈 방향을 선택하자. 되도록 많은 곳을 돌아다니면서 많은 사진을 찍는 것이 중요.
- **촬영(撮影)** : 이 명령어를 선택하면 그 배경에서 여성을 모델로 사진을 찍는다. 촬영권리를 획득하려면 승부에서 이겨라!
- **승부(勝負)** : 촬영할 수 있는 권리는 한정되어 있다. 그 권리를 획득하기 위해선 화투로 여성과 승부를 내야한다. 촬영권리는 점수로 내는데, 질 경우는 얻지 못한다. 높은 점수를 얻을수록 많이 찍을 수 있다. 코이코이의 사진 수는 「(내가 얻은 점수-상대편 점수)÷3+1」로 정한다. 여기서 소수점 이하의 수는 제외한다. 즉, 내가 37점이고 상대편이 3점이라면, (37-3)÷3+1=12. 12장의 촬영권리를 얻게 된다. 하나아와세는 「내가 얻은 점수÷30+1」로서, 물론 소수점 이하는 제외한다. 만일 내가 182점으로 났다면, 182÷30+1=7로 7장을 촬영할 수 있다.
- **수첩(手帳)** : 들어가면 〈수첩에 기록(記帳)〉, 〈촬영기록(撮影記錄)〉, 〈대전성적(對戰成績)〉, 〈게임으로 돌아간다(ゲームに戻る)〉, 〈게임종료(ゲーム終了)〉의 4가지 선택지가 나오는데 세이브를 하려면 〈수첩에 기록(記帳)〉을 선택하자.
- **여관으로(宿へ)** : 하루 관광이 다 끝났을 때 나오는 명령어. 여관으로 GO!

★ 대전 모드

화투로 대전하는 모드. 언제든지 「승부」 명령어를 선택하면 대전 모드에 들어갈 수 있다. 촬영권리가 다 떨어지면 대전을 해서 권리를 획득하도록 하자. 되도록 높은 점수로 이기는 것이 좋다. 단, 캐릭터마다 대전 방식이 다르기 때문에 주의하도록 하자. 보통 사에코와의 승부는 맞는 카드 표시가 나타나지 않고, 반돈(半ドン) 형식이 아니라 7본 선취(7번을 먼저 이기는 쪽이 승리) 형식이다. 또한 유미는 토키코와 같이 다니기 때문에 하나아와세로 승부를 한다. 그리고 마지막 승부인 제니타메와의 승부는 12회전이다 (그런데 생각해 보니 정말 너무한다. 관광지나 온천까지 와서 화투판을 벌이는 꼴이라니, 마치 관광나온 한국인 아저씨 아줌마들의 추태를 보는 것 같다)


▲ 대전 모드

프롤로그

아마쿠사 유우야(天草遊也)에게.

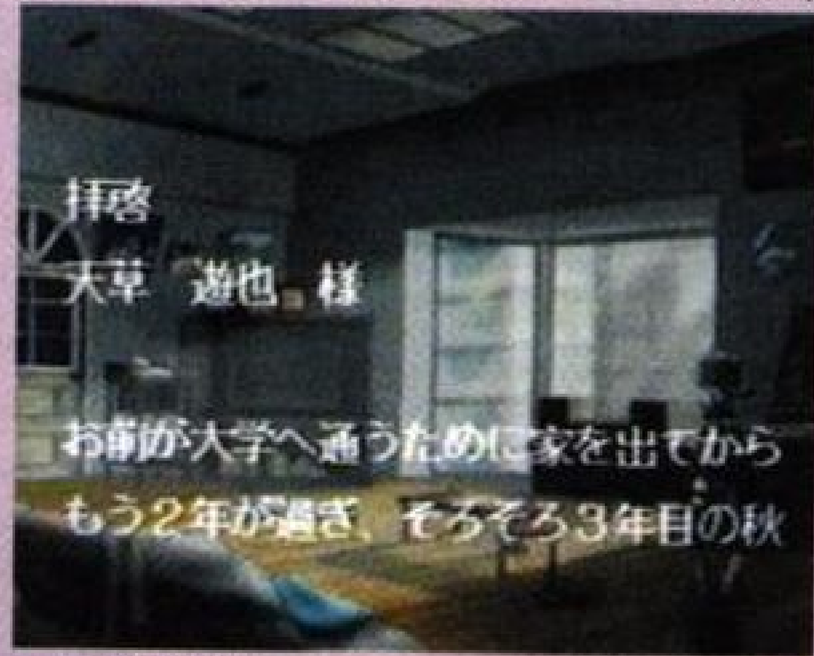
네가 대학에 다니기 위해 집을 나선지 벌써 2년이 지나고, 슬슬 3년째 가을을 맞이하고 있다. 아버지가 쓰는 편지도 이것으로 몇 통 째가 될까… 네가 집을 나가서 토쿄의 대학에 다니고 싶다고 말했을 때, 나와 약속한 것을 기억하고 있겠지?

우리는 대대로 이어져 온 화투 유파 사범의 집안이다. 당연, 너도 아마쿠사가의 장남으로서 우리 집안을 잇는 사람이 되지 않으면 안되고, 너의 재능은 아버지 이상이라고 생각하고 있다. 사진가의 길을 걷고 싶다고 말한 너의 부탁을 들어서, 재학 중에 사진으로 뭔가 공적을 남긴다면 좋아하는 길을 걷는 것을 허락한다고 말한 나의 약속으로부터, 벌써 2년이 지났다…

이후 네게서 아무런 연락도 없었지만, 지기 싫어하는 네가 자기가 직접 이 아버지에게 뭔가 부탁하는 일은 없겠지. 단지 이상과 현실의 차이는 심한 것… 아버지는 네가 어떤 일이든 간에 자기 혼자서 책임지려고 하는 성격이 걱정이다. 만약 집안을 이을 결심이 선다면 졸업하지 않더라도 돌아와라. 다음 아마쿠사가의 당주 자리는 널 위해 비워 두마.

아버지로부터…

추신 : 어머니가 네가 전해 달라고 하시면서 돈을 동봉하여 보내셨다. 금년 정월에는 얼굴을 볼 수 있게 돌아오너라.



▲ 아버지의 편지

이와테현 이치노세키시 히라이즈미정 (岩手縣一関市平泉町)


▲ 히라이즈미의 명물 츄손지

★관광지

▶츄손지(中尊寺) : 츄손지는 천태종의 동북 대본산이며, 전해지는 말에 의하면 가죠(嘉祥)3년(850년)에 천태종의 고승에 의해 세워졌다고 한다. 12세기초에 이 지방의 실권지였던 후지와라 키요히라(藤原淸衡)가 12년에 걸친 동북지방의 긴 전란에서 죽은 사람들의 혼을 위로하기 위해 많은 탑을 세웠다. 안타깝게도 14세기에 화재로 인해 많은 탑들이 타버렸지만, 지금도 금색당을 비롯한 3천여점의 국보와 중요 문화재가 남아있어, 동일본 제일의 헤이안(平安)시대 미술의 보고이다.

▶게이비케이(猊鼻溪) : 사테츠강(砂鐵川)에 있는 계곡으로, 백미터가 넘는 절벽이 계속되는 것으로 유명하다. 보통 배를 타고 관광한다.

▶에사시 후지와라의 고을(えさし藤原の郷) : 이치노세키시에서 조금 북쪽에 위치한 에사시(江刺市)의 명물. 시대고증에 의해, 동북 고대의 성채부터 후지와라 키요히라가 거처했다는 저택인 토요다관(豊田館)을 시작으로 후지와라가의 정청(政廳), 히데히라(秀衡)의 저택인 캬라고쇼(伽羅御所)까지 재현해 놓은 곳이다.

★스토리

(미치노쿠… 이와테현 이치노세키시, 히라이즈미정, 츄손지인가. 아버지와 약속한 기한까지 앞으로 수개월. 이 여행도 아르바이트하던 카메라맨 선생님에게 무리한 부탁을 해서 휴가를 얻었지. 이걸로 상을 탈 수 있는 사진을 찍지 못하면 프로 카메라맨이 되는 나의 꿈도 물거품이 되어 버리는 거겠군. 이것이 마지막 기회라는 건가……)

히라이즈미에 도착해서 관광지를 둘러보며 이리 저리 사진을 찍던 주인공 유우야는, 카메라를 통해 한 소녀를 발견하게 되었다. 그 소녀가 아름답다고 생각한 그는 그녀의 모습을 카메라에 담았다. 그때 그 소녀는 그를 바라보았다! 유우야는 그녀가 너무 예뻐서 셔터를 눌렀다고 솔직히 밝히고, 그녀에게 모델이 되어 줄 것을 제의하자 그녀는 의외로 승낙을 하면서 다만 무언가로 승부를 해서 이기면 해 주겠다고 한다. 유우야는 화투로 하자고 제안했고 그녀도 합의했다. 「코이코이」로 승부해서 기본점은 20점으로, 어느 쪽의 점수가 없어지면 승부는 거기서 끝으로 하고, 한번 승부는 6회전으로, 내가 이기면 1장, 3점차 마다 1장 사진을 찍을 수 있게 하자고 그녀는 제안했다. 1장은 너무 적지 않나 생각되었지만 그래도 그녀의 제안을 받아들였다.


▲ 토키코와의 첫 만남

그녀와 화투판을 벌인 유우야는 결국 이겨서 사진을 찍을 수 있게 되었다. 예쁜 소녀와 함께 관광지를 여행하면서 사진을 찍는다라… 정말 즐겁지 않을 수 없다. 그녀와 같이 다니면서 이런 저런 얘기를 하는 도중 그녀는 유우야를 따라다니겠다고 말한다. 그녀의 집은 아오모리(青森)이며, 여기는 잠시 일이 있어서 혼자 온 것이라는데, 일이 끝났으니 기한이 될 때까지 관광이라도 하러 온 것이라고. 돌아가는 도중에 아버지의 아는 사람이 있는 토오노시(遠野市)와 타자

와코정(田澤湖町)과 토와다호(十和田湖)에 들러서 일을 보려고 한다니, 그렇게 해 주기로 했다. 이름을 사토우 토키코라고 밝힌 소녀. 유우야는 배경과 그녀의 검은 옷이 어울리지 않는다고 생각해서 그녀의 옷을 갈아입혀 주었다.



▲ 어때요? 훨씬 어울리죠?

토키코와 함께 츄손지를 벗어나 게이비케이로 갔다. 토키코가 배표를 사러 간 사이 어떤 여성이 다가와 유우야에게 물었다.

사에코 : 잠깐, 당신, 아까 그녀와 무슨 관계?

유우야 : 예? 뭡니까? 갑자기.

사에코 : 충고해 두겠어. 그녀에 관한건 그만두시죠. 당신을 위해서 하는 말이에요.

뭐지? 이 여자는? 유우야는 그녀의 말을 무시했다. 그때 토키코가 다가오자 그 여성은 내게 토키코와 헤어지라고 말하며 떠났다. 대체 뭐지? 일단 신경 끄고 토키코와 배에 오르기 시작했다 (배타기 전에 유우야는 배를 타며 술 한 잔 하면 좋겠다는 말을 하는데, 토키코가 말린다.「완고한 소리 말아(固いこと言うなよ)」「알고 있어(解ってるって)」의 두 가지 선택이 나타나는데「알고 있어」를 선택하면 물고기 밥을 주는 이벤트가 있으니 이쪽이 좋을 것이다. 그 뒤에 나오는 피래미(ハヤ)와 메기(イワナ)를 선택하는 것은 아무거나 해도 상관없다).

흘러가는 풍경을 감상하고 후지와라의 고을로 떠났다.



▲ 게이비케이를 배경으로…

후지와라의 고을은 헤이안 시대 역사를 재현해 놓은 역사 공원. 그녀를 모델로 몇 장의 사진을 찍고 나오던 중, 토키코가 마실 것을 사러 간 사이에 아까 만났던 여성이 다시 다가와서 토키코와 헤어지라고 말했다. 그것을 거절하자 그녀는 승부하자면서, 자신이 지면 토키코에 대해서 모든 것을 말해 주겠다고 한다. 역시 화투로 승부하게 되는 두 사람 (토키코와는 규칙이 조금 다르니 주의하자) 허나 승부에서 이겼지만, 그녀는 가르쳐 주지 않고 그냥 도망가 버린다.



▲ 후지와라의 고을에서 한 장 찰칵!



▲ 다시 나타난 의문의 아가씨



첫째날(一日目) 숙박

날이 저물었으니 유우야는 토키코와 함께 여관에서 묵기로 했다. 그런데 여관방이 하나라니! (속으론 좋아했다) 결국 이번에도 화투로 승부내서 이기면 토키코와 같이(?) 자기로, 지면 그가 나가기로 했다. 그러나 승부에서 이겼지만 유우야는 무서워하는 그녀를 보고 방을 비켜 주었다. 그리고 그는 차안에서 잠들었다… (참고로 지는 경우는 자동적으로 방을 비켜주고 차안에서 자게 된다. 이기는 경우 선택문이 나오는데 위쪽은 안에서 자게 하는 것이고, 아래쪽은 자신이 나가는 것. 안에서 자게 하면 다음날 온천 이벤트가 일어나지 않으니 신사답게 방을 비켜 주자)



▲ 도망가도 별 수 없어, 아가씨!

이튿날 토키코가 유우야를 깨워 주었다. 토키코와 함께 온천에 들어간 나는 거기서도 많은 사진을 찍을 수 있었다 (그러나 아무 일도 없었으니 너무 좋아하지 마시라) 이제 그는 토키코와 함께 토오노(遠野)로 향하기로 했다.



▲ 욕탕까지 와서 사진이라니, 프로 의식이 강한 주인공이다.



이거 전연령 맞습니까? ▶

이와테현 토오노시 (岩手縣遠野市)


▲ 토오노의 관광지 하치만 신궁

★ 관광지

▶토오노역(遠野驛) : 토오노의 교통의 요지

▶콘세이사마(コンセイサマ) : 한자로는 金勢樣, 또는 金精樣이라고 쓰며, 본래 남성들이 제사 지내던 성신(性神)이다. 서민의 신앙 속에서 생식을 가져오는 위력이 있다고 전해지며, 농작물의 풍작부터 시작해서 여러 가지 행복을 가져오는 신으로 신앙되어 왔다. 일본 고대 민간신앙의 흔적으로, 현재 남성과 여성의 상징을 조각한 것들이 남아 있다.

▶오백나한(五百羅漢) : 자연석을 깎아 만든 오백개의 나한상. 1765년에 유례없는 흉작으로 인해 굶어 죽은 사람을 공양하기 위해 義山和尙이란 스님이 혼자서 수년간에 걸쳐 만들었다고 전해짐.

▶토오노시(遠野市) : 민화의 고향 토오노의 시내.

▶타로 캇빠(太郞カッパ) : 옛날 버드나무와 호두나무가 그림자를 떨어뜨려서 검게 괴었다는 연못. 캇빠는 일본 도깨비의 일종으로 머리 가운데가 벗겨진 물귀신이다.

▶하치만 신궁(八幡神宮) : 일본에 등록된 신사가 약 8만개가 있는데 그 중 3분의 1이 「하치만(八幡)」이란 이름이 붙어 있다고 한다. 하치만 신앙은 오이타현(大分縣)에서 나왔다고 전해지며, 그 어원은 우리말인 "할망(할머니)"에서 왔다는 설도 있다고 한다.

▶사무토의 할멈(サムトの婆) : 카미가쿠시(神隱し=어린아이가 갑자기 행방불명 되었다가 몇 년 후에 다시 돌아온다는 일)에 얽힌 이야기가 있는 곳. 이곳의 전설은 지면상 공개하지 않겠으니 직접 플레이해 보시길.

▶여우의 관문(キツネの關所) : 토오노는 내륙과 해안의 중간에 있어서, 옛날부터 내륙과 해안의 생산품들이 교환되던 곳. 그래서 수송을 위해 말(馬)이 많았고, 이 말이 산을 넘을 때는 제 속력을 내지 못했다. 밤중에는 여우나 너구리에게 홀린다고 믿었으며 여기에 홀려 중요한 짐을 도둑맞는다고 생각했다.

▶기근의 비석(饑饉の碑) : 토오노는 분지이기에 예전엔 빈번하게 기근이 찾아왔다고 한다. 가장 피해가 컸던 1755~6년에 영토내 인구의 3분의 1이 굶어죽었다. 그들을 공양하기 위해 세운 비석이 바로 이것.

▶수차(水車) : 우리 나라의 물레방아와 비슷하다고 생각하면 될 것이다. 토오노에 많은 수차가 있지만, 옛부터 남아서 움직이는 수차는 이 「야마구치의 수차집(山口の水車小屋)」뿐이다.

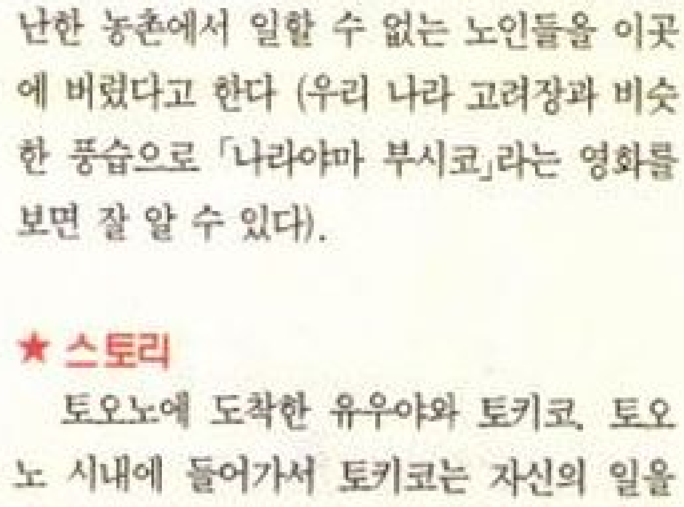
▶캇빠 연못(カッパ淵) : 죠켄지(常堅寺) 안을 흐르는 작은 강물에 있는 연못으로 많은 캇빠들이 살면서 사람들을 놀래키고 장난쳤다고 전해지는 곳이다. 토오노는 옛날부터 캇빠가 많이 살았다고 전해진다.

▶고도적(古道跡) : 토오노 삼산(三山) 중의 하나인 하야치네산(早池峰山)으로 가는 참도(參道=신사나 절을 참배하기 위해 가는 길).

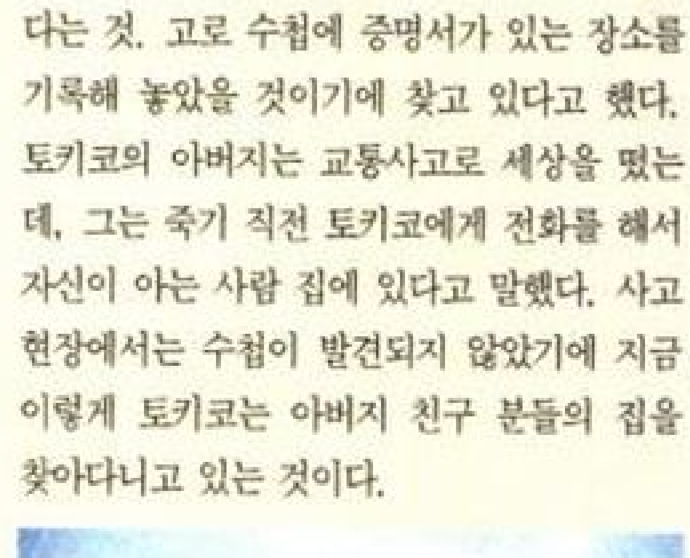
▶덴데라 들(デンデラ野) : 약간 높은 언덕을 오르면 쓸쓸한 들판이 나오는데, 예전 가난한 농촌에서 일할 수 없는 노인들을 이곳에 버렸다고 한다 (우리 나라 고려장과 비슷한 풍습으로 「나라야마 부시코」라는 영화를 보면 잘 알 수 있다).

★ 스토리

토오노에 도착한 유우야와 토키코. 토오노 시내에 들어가서 토키코는 자신의 일을 마치고 나왔다. 이제 토오노의 여러 관광지를 돌아볼 차례. 그녀와 함께 유우야는 토오노의 많은 곳을 보았다. 「기근의 비석」에 대해서 이야기하던 도중, 토키코는 유우야의 수첩을 보더니 자신의 아버지가 사용하던 것과 똑같다고 한다. 이것도 우연?


▲ 햇살 사이로 비치는 아름다운 그녀의 모습

토오노의 관광을 마치고 여관으로 가려던 도중, 아까 보았던 여성과 다시 마주친다. 그녀는 토키코에게 남자친구와 돌아다닐 시간이 있냐면서 만약 그 분이 이 일을 아신다면 어떻게 할거냐고 묻는다. 그리고 토키코 아버지의 수첩을 발견했느냐고 묻는데, 거기에 대해서 듣지 못했던 유우야는 어리둥절할 수밖에 없었다. 토키코는 자신이 설명해 주겠다고 하면서, 실은 아버지의 수첩을 찾기 위해 나와 같이 여행하고 있었던 것이라 한다. 유우야는 그 수첩이 왜 필요하느냐고 묻자, 아버지에겐 원래 큰 빚이 있었는데, 아버지가 죽기 전 이치노세키에 사는 제니타메 카네조우(錢溜兼藏)란 사람에게 전화가 왔다고 한다. 아버지는 그 사람에게 빚진 것이라며 그것 때문에 츄손지에 왔었던 것이라고. 수첩에 대해선 그 여성이 설명을 해 주었다. 토키코의 아버지는 무엇이든 수첩에 메모의 습관이 있었다고 하는데 돈을 빌려준 증명서를 말하지 않고 죽어버렸다는 것. 고로 수첩에 증명서가 있는 장소를 기록해 놓았을 것이기에 찾고 있다고 했다. 토키코의 아버지는 교통사고로 세상을 떴는데, 그는 죽기 직전 토키코에게 전화를 해서 자신이 아는 사람 집에 있다고 말했다. 사고 현장에서는 수첩이 발견되지 않았기에 지금 이렇게 토키코는 아버지 친구 분들의 집을 찾아다니고 있는 것이다.



▲ 세 번째 나타나는 미스미 아가씨

자신을 제니타메 카네조우의 비서 「미스미 사에코(三角冴子)」라고 밝힌 여성은 토키코에게 대답을 강요하는데, 토키코가 말을 하려 하지 않자 사에코는 제안을 한가지 한다. 그녀가 이기면 토키코가 대답하고, 유우야가 이기면 그냥 보내 주겠다는 것. 이 제안을 받아들인 그는 결국 승부에서 이기고, 무사히 여관으로 갈 수 있게 되었다.

둘째날(二日目) 숙박

여관에 도착한 나와 토키코. 토키코는 방이 2층에도 있는 것을 보고 신기해한다. 저녁을 먹고 화톳불에 모여 앉아 할머니께서 이야기해 주시는 토오노 지방의 전설「오시라사마(オシラサマ)」이야기를 들었다.

옛날 옛날의 일이야. 어떤 곳에 백씨 성을 가진 일가가 살고 있었다네. 어느 날 그 집의 아버지가 시장에서 새하얗고 멋진 말을 사왔었지. 그런데 그 말은 어찌나 난폭했던지, 아버지와 어머니는 가까이 가지도 못하고 마굿간 안에서 이리저리 날뛰었어. 어떻게 손을 쓸 수 없을 정도로 난폭했다네. 아버지가「아, 이걸 어째. 이런 말을 사왔으니」하고 생각하고 있을 때, 그 집의 외동딸이 돌아오더니 난폭한 말에게 다가가 코를 사악 쓰다듬었지. 그랬더니 그때까지 난폭했던 말이 단번에 온순해 지는 것이 아니겠는가. 이걸을 보고 아버지와 어머니는 놀랐어. 딸이 말을 마음에 들어한 것이라 생각해서 그 이후 말을 보살피는 것은 딸에게 맡겼지. 딸은 기뻐하고 기뻐해서 이른 아침부터 늦은 밤까지 말을 보살폈다네. 그런데 처음엔 기뻐했던 아버지와 어머니도 딸이 나이가 차는 데도 말에게만 신경쓰고 있자, 서서히 걱정되어서 어느날 밤 아버지는 몰래 마굿간을 엿보았지. 그랬더니 말과 딸이 함께 잠을 자고 있는 것이 아닌가. 아버지는 깜짝 놀라서「이봐 너, 과년한 아가씨가 그런 짓 하면 안돼」라고 말했지만 딸은「전 말과 부부가 될 거에요」라고 말했어. 아버지는 이거 큰일났다고 생각해서 그 말을 없애버려야겠다고 다짐했지. 어느날 딸이 일을 마치고 돌아와 보니 말이 마굿간에 없었다네. 아버지도 집에 계시지 않아 어디에 갔느냐고 어머니께 물었더니「너가 너무 말에만 매달려서 아버지가 말을 죽이고 가죽을 벗긴다고 해서 뒷산으로 갔다」라고 말했어. 딸은 깜짝 놀라 뒷산으로 달려갔더니 정말로 아버지가 뒷산의 뽕나무에 말을 매어 죽이고 가죽을 벗기려 하고 있는 것이 아닌가! 딸은 울면서「안돼요, 아버지! 그러지 말아요, 그만둬요!」하고 외치면서 아버지에게 매달렸지만, 아버지는 뿌리치면서 결국 말을 가죽 벗기고 말았지. 딸은 슬퍼하며 말의 머리를 붙들고 계속해서 울길래, 아버지는 서서히 말의 머리도 미워져서 도끼로 머리를 내리쳐 버렸어. 그랬더니 그때 어디선가 강한 바람이 "휘잉~"하고 불어 왔다 생각했더니 딸은 말의 머리에 걸터앉아 그 바람을 타고 하늘 높이 올라가 버리는 것이 아니겠나. 놀란 아버지는「돌아오너라, 돌아오너라」라고 외쳤지만, 딸과 말머리는 높이높이 올라갔다네. 딸이 없어지자 아버지도 어머니도 매우 슬퍼했지. 그로부터 조금 지난 어느날 밤에, 아버지와 어머니는 꿈속에서 없어져버린 딸이 나타나 이야기 하는 것이 아니겠나.「어머니 아버지 잘 지내시나요? 제가 아버지나 어머니께 한번도 효도를 드리지 못한 대신, 선물을 드리려고 합니다. 지금부터 하는 말을 잘 들으세요. 춘삼월 16일 아침, 새벽에 일어나 정원의 절구 안을 보세요. 그 속에 하얀 벌레가 있을테니 뽕잎을 주세요. 그러면 새하얀 고치가 만들어 질테니 그 고치에서 실을 뽑는거지요. 그 실을 짜면 아주 멋진 물건이 된답니다. 그 벌레를 나라고 생각하고 소중히 길러 주세요.」그렇게 말하고 사라졌다네. 아버지와 어머니는 같은 꿈을 꾸었길래 이상하다고 생각해서 삼월 16일 아침에 절구 안을 들여다보니 말그대로 하얀 벌레가 있었지. 아버지와 어머니는 그것을 딸이라 생각하고 소중히 길러, 결국 그 집은 점점 번영하게 되었다네… 그 이후 뽕나무로 만든 딸과 말의 인형에게 원하는 쓴 헝겊을 씌운 것에「오시라사마」라고 말하면서 바치게 되었다네.



▲ 오시라사마 이야기. 참고로 오시라사마는 여신전생에도 등장한다.

이야기를 다 듣고 난 후 토키코는 그 딸이 사랑하는 사람을 죽인 아버지를 증오하지 않았을까 묻고, 유우야는 증오하지 않았을 거라 대답했다. 그녀는 양친이 자신을 정말로 소중하게 생각해 주고 있다는 것을 알고 있었기에. 그녀의 진짜 행복은 사랑하는 사람과 같이 있는 것이었으니 분명 그녀는 행복했겠지. 토키코는 무슨 생각을 하는지 한참 생각하고 있다가 유우야가 있는 쪽을 보았다. 그리고 자기 전에 화투 한 게임 치고 각자 잠자리에 들었다.


▲ 불빛에 비친 그녀의 얼굴



아키타현 센호쿠군 카쿠노다테정 (秋田縣仙北郡角館町)


▲ 무가저택의 외관

★ 관광지

▶카쿠노다테역(角館驛) : 그냥 역.

▶상점가(商店街) : 카쿠노다테는 옛날부터 무가(武家)마을과 상인마을이 떨어져 있었다고 한다. 주택가는 상인마을쪽에 비교적 많은 듯.

▶무가저택(武家屋敷) : 옛날 무사 집안인 아오야기가(青柳家)의 수집품을 모아 놓은 집. 옛날 무사의 검과 갑옷에서부터 에도시대 말기의 시계나 카메라까지 수집되어 있다.

▶노송나무 내천(檜木內川) : 카쿠노다테는 벚꽃으로 유명한 곳. 마을 중심을 흐르는 이 강의 제방에는 약 2km에 이르는 벚꽃 터널이 있어서, 관광 명소로 잘 알려져 있다.

★ 스토리

역에서 토키코는 타자와(田澤)에 볼일이 있다고 해서 나중에 타자와호(田澤湖)에서 만나기로 하고 잠시 헤어졌다. 혼자서 사진을 찍던 유우야는 모델이 없으니 찍을 기분이 나지 않았다. 그러던 도중 어떤 한 소녀가 다가와서 그에게 길을 물었다. 유우야는 관광객이라고 말하자 소녀는 웃으면서 자신은 사람을 만나러 왔다고 한다. 그리고 지도를 봐도 전혀 모르겠다고 도와달라고 하는데, 유우야는 조금 갈등을 때리다가 토키코



▲ 아가야, 그렇게 아무한테나 따르면 위험하단다


▲ 날 잡아 봐요~~

때처럼 자연스럽게 모델이 되어 줄지도 모른다고 생각했다. 소녀는 그 사람에게 전화도 걸어 보았지만 집에 없다고 하자, 유우야는 그 사람이 집에 돌아올 때까지 집을 찾으면서 같이 시내 관광을 하자고 제의했다. 그녀는 의외로 날 오빠라고 부르면서 내가 위험하지 않게 보인다며 제안을 허락했다 (세


▲ 원조교제의 현장, 찰칵!

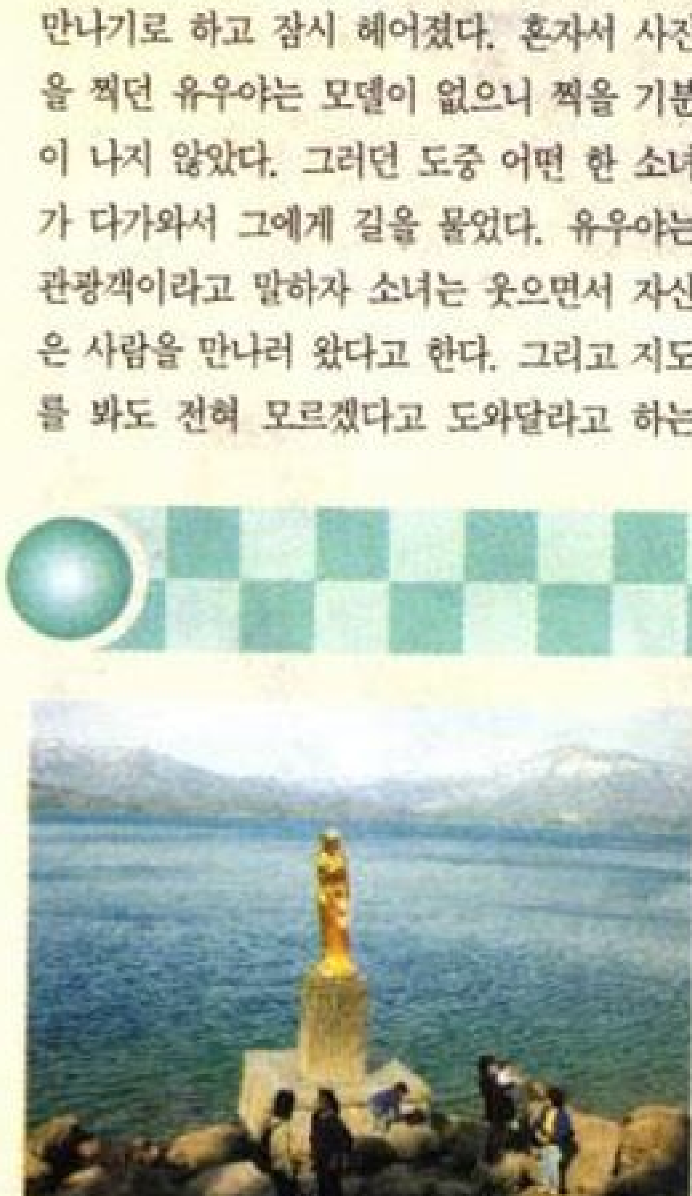
상물정을 잘 모르는군) 소녀의 이름은 「토도 아에리(刀堂愛輪理)」. 고교 1년생이라고 했다. 그녀는 모델을 해주는 대신 한가지 조건을 내거는데, 다름아닌 화투! 이번에도 유우야는 촬영 권리를 얻기 위해서 화투짝을 내리치는 신세가 되었다.


▲ 이봐, 오버하지 말라구

그녀는 남자친구가 있어서 그를 만나러 여기까지 온 것이었다. 유우야가 남자친구와 닮아서 촬영에 응해 주었다고 한다. 그녀의 꿈은 헤어 디자이너, 즉 미용사. 젊었을 때부터 자신의 꿈을 찾아간다는 것이 대견해 보였다. 유우야에게 여자친구가 있냐고 물어오는 아에리. 역시 그는 없다고 대답했고, 그녀는 반드시 자기와 같이 귀여운 여자친구가 생길거라 말했다 (공주병 중증이군) 노송나무 내천에서 이야기하던 도중 갑자기 뱀이 아에리 위에 떨어졌다! 유우야는 그녀를 감싸주었고 뱀에게 물리고 말았다. 아에리는 독이 들어가서 큰일났다며 상처를 빨기 시작했으나, 다행히도 독사가 아니었다. 고마워하는 아에리.

다시 상점가로 돌아와서 아에리가 방문하는 집을 찾았다. 결국 발견하는 나와 아에리. 사진이 나오면 보내주겠다고 약속하고 아에리와 헤어졌다. 이제 유우야는 토키코와 만나기로 한 타자와호로 향했다.

타자와호 (田澤湖)


▲ 타자와호와 타츠코상

타자와호는 타자와 화산이 함몰하여 생긴 칼데라호로 수심이 423.4m나 되는 일본에서 가장 깊은 호수이다. 그 때문에 겨울에도 얼지 않는다고 한다.

★ 관광지

▶고자이시 신사(御座石神社) : 타자와호에 세워진 신사로, 신사 입구 기둥의 그림자와 조용한 물결 소리가 일품인 곳.

▶타츠코상(辰子像) : 영원한 아름다움을 원했던 타츠코히메(辰子姬)를 기리기 위해 세운 상. 타츠코히메에 관한 이야기는 게임중에 나오니 꼭 읽어보도록 하자.

★ 스토리

타자와호에서 다시 토키코와 만난 유우야는 그녀와 함께 그곳을 관광했다. 맑고 깨끗한 호수의 물과 상쾌한 바람이 마치 딴 세상

에 온 기분이었다. 그리고 유우야는 기념으로 토키코에게 부적을 선물했다. 호수를 바라보며 그녀는 마치 외국 영화를 보는 느낌이라고 말하며, 자신에게 있어 유우야가 진짜 왕자, 아니 그 이상으로 소중한 사람일지도 모른다고 말한다. 뭔가 침울해진 토키코. 영화가 끝이 있듯이 이 여행도 끝이 있을 것. 그때까지 자신을 많이 찍어달라고 하며 유우야와의 여행을 잊지 않겠다고 말한다…


▲ 타츠코상을 배경으로 한 장!


▲ 노을진 타자와호와 그녀

세째날(三日目) 숙박

토키코와 함께 여관으로 돌아오던 유우야는 여관앞에 아에리가 서 있는 것을 보았다. 그녀는 울고 있었다! 바로 그의 품안으로 뛰어드는 아에리. 토키코는 그녀를 방으로 데리고 가라고 말한다. 아에리는 잠시 카페에 가서 따뜻한 음료수를 가지고 오겠다고 나가고, 아에리는 자초지종을 말한다. 사실 자기가 찾으러 간 사람은 남자친구가 아니고 좋아하던 오빠였는데 그의 집에 들어가 보니 다른 여성의 신발이 놓여져 있었다는 것이다. 그 뒤로 생각이 나질 않고, 정신을 차려 보니 이 호텔 앞에 와 있었다고 한다. 그래도 사람을 좋아하는 기분은 억누르지 못하겠다는 아에리. 곧 토키코가 들어와서 아에리에게 따뜻한 차를 주었다. 아에리는 유우야라면 도와줄 수 있을 거라고 생각한 자신이 바보라면서, 나에게 토키코같은 멋진 여성이 있는 것을 슬퍼했다. 그래도 아직 그 오빠를 좋아하고 있다고 말하는 아에리. 유우야는 그녀에게 충고해 주었다.

유우야 : *…그래. 자신의 진심은 어떤 일이 있어도 사라지지 않아. 그러나 이대로 아에리도 오빠도 행복하지 못해.*

아에리 : *포기하라는 거야?*

유우야 : *그런게 아냐. 그런게 아니지만, 사랑한다는 것의 진짜 의미를 알아두어도 좋지 않을까.*

아에리 : *에?*

유우야 : *사람을 좋아한다는 건 진짜 양날의 검과 마찬가지지. 자신의 일만을 생각해 버리거든. 이기적이고 흐물흐물한 감정의 덩어리라고 생각해. 좋아하는 사람이 자신을 바라보게 만들고 싶어. 뒤돌아보게 만들고 싶어. 사랑하게 만들고 싶어… 라고. 인간이 가장 자신본의(自身本意)가 된 감정이야. 그래서 아에리가 짝사랑해도 오빠를 좋아하는 기분을 억누를 수 없는 건 당연한거지. 사랑하는 녀석은 철저하게 자기 맘대로인 녀석이라, 자꾸 단계적으로 확대되어 가지. 자신을 위해서 더욱 더 이렇게 해주었으면 좋겠어 라든지, 더욱 더 이렇게 하고 싶어… 라든지. 자신의 형편에 상대방을 속박시키지. 그래도 그건 마이너스로 향하는 힘을 가진 사랑법이야. 「뒤돌아보게 만들고 싶어」 라고 생각하고 있는 때에 본 좋아하는 사람의 미소는 정말 멋지고 가슴이 두근거리지? 그것은 네가 그 사람에게 미소를 주고 있었기 때문이야. 사람과 사람은 서로 눈으로 볼 수 없는 것을 상대와 교환해서 생각을 전하거든. 사랑이 정말 훌륭한 이유는 자기가 상대에게 주는 것으로 자기자신도 행복해 질 수 있다는 거지.*

아에리 : *그러니까 미소 하나로 그렇게 가슴이 두근거릴 수 있어?*

유우야 : *…그래. 상대에게 보낸 마음이 상대와 자신을 행복하게 만들어서 결국 마음은 사랑으로 가득 차게 되거든. 마음을 보내는 거야. 아에리. 오빠가 너를 언제까지나 미소로 사랑해 주는 것처럼. 괴로운 마음을 상대에게 보내면 못써. 괴로운 마음은 상대가 널 좋아한다 해도, 괴로운 모습이 되어 오빠에게 나타날테니. 그러니까 아이레, 괴로운 마음의 틈을 메울 수 있을 때까지 마음을 전하고 전해서… 그래서 마음이 사랑으로 가득찬다면, 다시 새로운 사랑을 찾으면 되는거야. 그때까지는 오빠의 미소는 너만의 것이니까.*

아에리 : *나… 나, 오빠를 좋아하고 있어도 괜찮겠네…*

유우야 : *그래…*

아에리 : *…다행이야…*

겨우 잠든 아에리. 토키코는 같이 온천에 들어가자고 말했다. 온천에 들어간 유우야는 토키코의 아름다운 모습을 사진에 담을 수 있었다. 자신에겐 애인이 없다고 말하는 토키코. 난 카메라가 애인이라고 했다. 왠지 이때의 토키코는 말없이 사진만 찍히고 싶다고 말했다…

잠옷으로 갈아입은 토키코. 잠자리에 들기 전 그녀의 사진을 몇 장 찍었다.

다음날 유우야를 깨우는 사람은 아에리였다. 아에리는 어제 유우야와 토키코 둘이서만 온천에 같이 들어갔다고 화내면서 아침 온천을 같이 들어가자고 한다. 얼떨결에 아에리와 같이 들어간 온천에서 아에리는 토키코같이 좋은 사람을 울리면 안 된다고 말한다. 유우야가 왜 토키코를 울린다는 거지?


▲ 날 봐요…


▲ 이… 이런 위험한 자세가…


▲ 유저 서비스

온천을 마치고 유우야와 토키코는 아에리를 배웅했다. 예전의 밝은 모습으로 돌아온 아에리는 아까 오빠한테 전화를 했다며, 오빠는 아에리를 맞아 주기로 했다는 것. 사진이 나오면 보내주기로 하고 헤어졌다.

● 미치노쿠 온천 사랑 이야기 kai

토와다호 (十和田湖)

토와다호는 혼슈 최북단의 아오모리현(青森縣)과 아키타현(秋田縣)이 맞닿은 곳에 위치하고 있는 호수로서 유명한 관광지이다.



▲ 해질녘의 토와다호

★ 관광지

▶핫카 고개(發荷峠) : 토와다호 남단에 있는 고개로서, 토와다호의 대표적인 전망대.

▶야스미야(休屋) : 토와다호의 중심 지역. 아키타현(秋田縣)과 아오모리현(青森縣) 2개의 현으로 성립되어 있는, 상당히 드문 지역이다. 「야스미야(休屋)」은 총칭이고, 아키타현쪽에선 「야스미히라(休平)」, 아오모리현쪽에선 「야스미야(休屋)」라고 부른다.

▶칸코다이(瞰湖台) : 우타루베(宇樽部)와 야스미야(休屋) 사이에 있는 고개의 정상으로, 나카야마(中山)반도와 오쿠라(御倉)반도에 끼인 「가운데 호수(中の湖)」를 한번에 바라볼 수 있는 장소.

▶우타루베(宇樽部) : 메이지(明治)시대 초기에 개척촌으로 발전한 곳. 여관, 민박이 15군데 있으며, 가정적인 분위기를 즐기는 분과 낚시를 좋아하는 분에겐 추천할 만한 곳이다.

▶오이라세 계류(奥入瀨溪流) : 계류는 시냇물을 뜻하는 말. 네노구치(子ノ口)에서 흘러나온 오이라세 계류는 산책로가 있으니, 느릿느릿한 그 물줄기과 14개의 폭포를 바라보며 이시게도(石ヶ戸)에서 네노구치(子ノ口)까지 8.9km를 천천히 산보해 보기를 추천.

★ 스토리

토와다호의 야스미야에 도착한 순간 비가 내렸다. 비오는 날의 풍경을 찍는 것도 나쁘진 않겠지. 토키코는 아버지 친구분의 댁에 들러야 한다고 하자, 유우야는 그녀를 따라다니기로 했다. 기뻐하는 토키코. 그리고 그녀와 함께 이슬비 내리는 야스미야를 데이트. 아버지 친구분이신 혼다씨의 집을 찾았으나 집에 계시지 않는 관계로 좀더 토와다호를 둘러 보기로 했다.

오이라세 계류를 같이 걷고 있을 때 그녀는 물어왔다. 좋아하는 사람이 있느냐고. 유우야는 「있어(いるよ)」와 「비밀(ひ・み・つ)」중 비밀을 선택했다. 그러자 그녀는 자신도 비밀이라며 웃었다 (둘 중 어느 것을 선택해도 별로 달라지는 것은 없다)



▲ 캬오~~~



▲ 자연 속의 아가씨

다시 야스미야로 돌아왔다. 아직 시간이 많이 남아서 혼다씨의 집에 바로 가지 않고 토와다호의 여기저기를 둘러보았다. 토와다호의 상징인 「아가씨상(乙女の像)」앞을 거닐기도 하고, 「토와다 신사(十和田神社)」를 둘러보기도 했다. 그리고 찾아간 혼다씨의 집. 초인종을 몇 번 누르니 혼다씨는 나타났다. 그는 토키코를 반갑게 맞이하면서 친구인 토키코 아버지가 교통사고로 사망했다는 말을 듣고 놀란다. 그리고 맡겨놓은 물건을 돌려주겠다며 아버지의 수첩을 주는데… 드디어 아버지의 수첩을 찾은 토키코. 토키코를 걱정하는 혼다씨에게 유우야는 그녀는 내가 지켜준다며 걱정말라고 했다 (「반드시 지켜 보이겠어요(必ず守ってみせる)」와 「자신이 없어요(自信がない)」의 대답 중 반드시 지켜 보이겠다를 선택하자) 혼다씨는 유우야의



▲ 혼다씨. 한 힘쓰게 생겼다

모습을 보고 걱정이 조금은 사라진 듯 했다.

혼다씨와 헤어져서 호숫가로 온 유우야와 토키코. 서로 손을 잡고 호숫가를 걸었다. 토와다호에서 아오모리는 가깝다. 곧 토키코와 헤어질 때가 다가온 것이다. 그러나 이대로 헤어지긴 싫었다. 그녀는 유우야를 어떻게 생각할까? 이 여행이 끝나면 집으로 돌아간다는 토키코. 집에 돌아가면 학교를 포기하고 여관을 경영해서 빚을 갚겠다고 한다. 유우야는 토키코에게 나중에 다시 만날 수 있느냐고 물었지만, 그녀는 아버지의 빚을 갚는 일이 중요하기 때문에 약속할 수 없다고 했다. 그리고 자신은 유우야가 카메라맨이 되기 위해 잠깐 도와준 것뿐이라며… 그러던 도중 토키코는 보트를 30분 정도만 같이 타자고 해서, 두 사람은 보트에 오르게 되었다. 잔잔한 호숫가를 보트로 떠다니던 도중, 갑자기 다른 보트 하나가 그들 쪽으로 돌진해 왔다! 보트를 조종하고 있는 사람은 다름 아닌 미스미 사에코! 그녀는 수첩을 내놓으라며 협박했다. 유우야는 수첩을 줄 수 없다며 토키코를 감쌌고 결국 화투로 승부하게 되었다 (「승부한다(勝負する)」「승부안한다(勝負しない)」의 선택지가 나오는데 둘 다 승부는 하게 되므로 상관없다) 엎친데 덮친격으로 보트에 물까지 새고… 이번 대전은 코이코이가 아닌 하나아와세이므로 주의하자.



▲ 또다시 나타난 미스미 아가씨

결국 토키코가 도와준 덕분에 승부에서 이길 수 있었다. 할 수 없이 사에코는 자기쪽 보트에 타라고 했다. 그런데 사에코의 보트도 물이 새는 것이 아닌가! 유우야는 그녀들을 데리고 물 속으로 뛰어들었다! 결국 구조 요원의 도움으로 무사히 구조되었다. 물에 젖은 토키코와 사에코. 사에코는 의외로 유우야에게 감사를 표시했다. 그렇게 보니 그녀도 귀여운 구석이 있는걸… 사에코는 자기가 악당이 아니라며, 단지 비서로서의 일을 수행하고 있을 뿐이라고 했다. 그리고

사라져 버렸다.

토키코와 유우야는 토와다호 근처를 돌면서 이야기하다 갑자기 그녀가 말했다. 그녀가 유우야를 속이고 있을지도 모른다고. 자신이 만약 그를 이용했을 뿐이라면 어떻게 하겠느냐고… 유우야는 그래도 지금과 변함없이 그녀를 좋아할 거라고 대답했다. 그러자 그녀의 두 눈에선 눈물이 흘러나왔다… 그리고 그녀는 말했다… "…바보"



▲ 바보…


▲ 이터널 블루…

네째날(四日目) 숙박

미인 여관 안주인이 우리를 맞아 주었다. 예약된 방은 하나인데 토키코와 같이 들어서 자 방을 따로 마련해 주겠다는 여관 안주인이었지만, 토키코는 그냥 유우야와 방을 같이 쓰겠다고 말했다. 식사를 마치고 토키코는 먼저 온천에 들어갔다. 유우야는 카메라를 확인할 것이 있어서 방으로 돌아왔는데 여관 안주인이 곧 들어왔다. 그는 여관 안주인에게 사진 모델을 요청했고, 여관 주인과 화투로 승부해서 이기면 사진을 찍기로 했다. 승부에서 이기고, 여관 안주인에게 찍은 사진을 보내주겠다고 하자, 그녀는 주소를 그의 수첩에다 적어 주겠다며 유우야의 수첩을 가져가려고 했다. 그것을 말리려던 유우야. 그때 갑자기 토키코가 들어왔다! 토키코가 오해할 상황이 발생했으나, 토키코는 안주인이 미스미 사에코란 것을 꿰뚫어 보고 있었다. 사에코는 토키코의 오해를 사서 유우야와 토키코를 떨어뜨리려고 했으나, 토키코는 유우야가 그런 사람이 아니란 것을 믿는다고 했다. 그리고 토키코는 사에코를 향해 말했다. "당신에겐 사람을 진정으로 믿고 사랑할 수 없어요." 의외로 강하게 나오는 토키코에게 사에코는 밀리는지 그 자리를 떠나버렸다. 유우야는 토키코에게 감사했다. 그리고 유우야도 혼자서 온천에 들어갔다.

온천에서 유우야는 사에코를 다시 만난다.

사에코 : …안녕.
유우야 : ! 사에코씨…
사에코 : 혼자?
유우야 : 예, 에에. 사에코씨는…?
사에코 : 예?
유우야 : 아, 아뇨…. 사에코씨는, 어째서 여기의 안주인처럼?
사에코 : 우훗. 여긴 말예요. 내 집이에요.
유우야 : 예, 사에코씨의 집?
사에코 : 에에.
사에코 : 방탕한 딸이 간만에 돌아왔다고 생각하니까, 갑자기 안주인 흉내를 내기 시작해서 깜짝 놀라셨죠. 어머니. 우후후.
유우야 : 사에코씨…. 조금 전의 일은, 죄송합니다. 토키코도 너무 심하게 말해서, 반성하고 있어요.
사에코 : 으응. …잘못한건, 내 쪽인데.
유우야 : 사에코씨.
사에코 : …그녀가 한 말은, 정확히 맞아요. 나, 남자를 믿을 수가 없는 여자에요.
유우야 : ….
사에코 : 으응. 「사랑을 믿지 않는다」라고 하는 쪽이 좋을까나.
유우야 : 어째서죠?
사에코 : …옛날에, 토쿄의 회사에서 일하고 있던 때의 일이에요…. 동료의 어떤 사람을 좋아하게 되어서, 결혼 약속까지 했었죠. 큰 회사에는 드물게 사회의 톱니바퀴가 되지 않고서, 자그마한 꿈을 계속 가지고 있던 사람이었어요. 결혼하면 회사를 그만두고, 두사람이서 수입잡화 가게라도 하자고서…. …하지만 얼마 안 있어 그가 상사의 딸과 결혼한다는 말을 인사부의 부장에게서, 들었어요…. 그는 잡화점의 주인보다, 세계를 무대로 활약하는 엘리트 코스에의 길을 택한거죠. …그때부터였어. 「아아 뭐야, 이런 건가」라고, 내가 믿어왔던 것은… 단지 그것만 있으면 어떤 일이 있어도 괜찮다고까지 생각해 왔던 것의 정체는… … 「뭐야, 이런 건가」라고, 그후로 회사를 그만두고 집에도 돌아가지 않고 혼자서, …계속 그렇게 생각해 왔어요. …당신들과 만나기까지는.
유우야 : 사에코씨….
사에코 : 토키코는 멋져요.
유우야 : 예?
사에코 : 불안하지 않아요? 유우야군. 혹 그녀가 당신 곁에서 없어져 버리고, 당신을 잊어버린다면? 자신에게 있어 둘도 없는 것 모든 것이 부정당하는 것이 무섭지 않아요?
유우야 : ……. …그렇게 된다면 무섭겠죠. …하지만, 불안은 없어요.
사에코 : 예?
유우야 : 저에게 있어서 진실한 그녀는 화를 잘 내고, 울보에다가… 좀 고집쟁이지만, 너무나도 귀여운 미소를 보여주는 그녀이기 때문에, 그녀에게 어떤 사정이 있어도, 설사 두 번 다시 만날 수 없게 되더라도, 내 안에는 그녀가 있고, 그녀의 마음속에도 나의 추억은 남아 있을 거라고 믿고 있으니까.
사에코 : …부럽네요. 나에게도 그런 사람이 있으면 말이죠.
유우야 : 있어요! 사에코씨라면, 아니, 누구에게라도 사랑은 있어요! 믿는 겁니다. 사에코씨. 설사 주변 사람이 어떻게 말해도, 정말로 좋아하는 사람을…. 사랑은, …사랑은 사람의 추억을 받아서 자라는 겁니다.
사에코 : 유우야군…. 나도, 아직 사람을 사랑할 수 있을까?
유우야 : 물론이에요.
사에코 : 나, …. 다시 태어나고 싶어. …사람을 사랑하고 싶어. 나를 찍어 줄래요? 당신의 사랑으로, 나를 다시 태어나게 해 줘요.

유우야는 사에코의 사진을 찍었다. 그리고 그녀는 다시는 그들을 방해하지 않겠다고 했다…


▲ 누, 누님. 이러시면 곤란합니다


▲ 정신차리십시오

아오모리현 아오모리시 · 오소레산(青森縣青森市 · 恐山)

아오모리시(青森市)는 일본 혼슈 북부 아오모리현(青森縣)에 위치한 면적 692.37㎢, 인구 30만명 정도의 도시이다.



▲ 아오모리시 전경

오소레산은 시모키타(下北)반도의 중심 도시 무츠시(むつ市=아오모리시에서 차로 약 2시간 거리에 있는 도시)에서 약 15km 떨어진 곳에 있으며, 왼쪽에 무츠만(むつ)의 절경이 이어져 있다.



▲ 오소레산. 지옥을 연상시킨다.

★ 관광지

▶오소레산(恐山) : 오소레산(恐山)이란 이름은 죽은 사람의 혼이 한번은 이 산에 찾아온다고 해서 붙여진 이름. 혼슈 최북단에 위치하고 있다. 이 산의 일대는 휴화산이며, 유황 냄새가 많이 난다고 한다. 이 산의 풍경은 지옥을 연상케 한다고 해서 「○○지옥」이라는 이름의 간판이 여기저기에 있다. 특히 여기서는 아직도 「이타코(무녀)」영업을 하고 있다.

▶캇빠 온천(かっぱの湯) : 건물이 없는 자연 온천을 이용한 노천온천. 영업시간 제한 없음, 휴무일 없음, 요금 무료. 거기다 남녀 혼탕이다. 참고로 전화번호는 0175-34-3500(오하타 관광협회)

★ 스토리

오소레산에 도착한 유우야와 토키코. 오소레산은 바람이 강하게 불고 있었다. 그에 따라 풍경 소리도 제법 크게 울렸다. 토키코는 아버지의 수첩을 유우야가 갖고 있는 것이 안전하겠다며 그에게 수첩을 맡겼다. 관광하던 중 유우야는 어느 한 소녀가 물가에 서 있는 것을 목격했다. 그러나 그녀의 태도가 조금 이상했다! 그녀는 자살을 시도하려고 하는 것 같았기에 유우야는 재빨리 그녀의 손을 붙잡았다.

유미 : *엣? 자, 잠깐! 놔 주세요!*

유우야 : *자살하지 않겠다고 맹세하기 전까지는 안됩니다.*

유미 : *안 돼, 안 해요. 그런 것. 그러니까 빨리 놔요!*



▲ 자살하면 안돼! (바보야, 그건 착각이야)

유우야는 그녀가 근심 가득한 얼굴을 하고 있길래 그랬다고 하니, 그녀는 자살따위는 하지 않는다고 말하면서 자살을 생각할 겨를도 없다고 했다. 곧 토키코가 다가와서 대신 사과를 했다. 결국 진짜 자살하려는 것은 아닌 모양. 그래도 근심 가득한 얼굴을 하고 있던 것은 사실이라는데… 그녀는 그들이 촬영 여행을 하고 있다는 것을 듣고, 상당한 관심을 가진 모양이다. 그러나 두 사람이 애인 사이가 아니란 말을 듣고 그녀는 토키코만 따로 불러내서 말을 하는데, 내용은 애인도 아니면서 뭐하러 같이 여행을 하느냐는 것. 토키코도 사실 자기에게 사정이 있어서 그와 함께 다니는 것이라고 하자 그녀도 이해하는 듯 했다. 그녀는 유우야에게 「○○대학병원」이라는 명찰을 건네주면서, 자신은 의대생이라며 필요하면 언제든지 찾아오라고 했다. 그녀의 이름은 모리오카 유미(森岡由美). 정확히는 애인이 「있다」라고 말할 수 있다는데… 역시 유미는 애정문제 때문에 고민하고 있던 것이었다. 그가 다하지 못한 꿈을 자신이 실현시키지 않으면 안된다고 하며, 오늘은 그 약속을 하러 왔다고 했다. 그 꿈이란 암 치료법을 발견하는 것. 그것이 그의 꿈이고 지금 자신의 꿈이기도 하다며, 애인은 2학년 선배로서 마을 의사의 딸로 그냥 아무렇지 않게 의대에 들어온 자신과는 다르다고 다. 그는 어머님의 병을 치료하려는 목적을 가진 의사가 되려는 사람. …그렇게 장래가 촉망되던 사람이었지만, 여름이 지날 무렵 어머님과 같이 암으로 세상을 떠났다. 유미는 그때 그의 침대 옆에서 하느님께 비는 것 밖에 할 수 있는 일이 없었다고 했다… 그리고 그런 것 밖에 할 수 없었던 자신이 후회스러웠다고… 자신은 그때부터 목표가 생겼으므로 지금 자살할 겨를 따윈 없다고 했다.

이제 우리는 온천으로 향하려고 하는데 유우야는 유미도 같이 가자고 제안했다. 단, 그녀도 사진의 모델이 되어 준다는 조건에서. 유미는 이상한 것(?)을 당할까봐 망설이다가 토키코가 지금까지 화투 승부로 사진을 찍었다며 괜찮다고 했다. 유미도 안심한 듯. 3인이 되었으니 화투 승부는 하나아와세로, 유우야가 1등이 되면 30점마다 두 사람으로부터 1장씩 촬영권리를 가지고, 그 대신 1등 이외에는 촬영권리가 없기로 했다.



▲ 포니 테일 미소녀. 이런 여성분 계시면 필자에게 연락바람

그녀들과 함께 하는 사진여행도 나쁘지 않았다. 도중 유우야가 화장실에 간 동안 유미는 토키코에게 실은 유우야를 좋아하는 것이 아니냐고 묻자 확실하게 대답하지 못하는 토키코. 그래도 토키코는 유우야를 믿는다는데… 돌아온 유우야에게 그녀들은 여자들만의 얘기를 했다고 하는데 무엇일까? 유미는 유우야에게 토키코의 미소는 내가 아니면 지킬 수 없다고 충고했다. 이제 세 사람은 함께 온천으로 향했다. 온천에서 그녀들의 순수한 모습을 촬영할 수 있었다…



▲ 온 가족이 즐기는 건전한 플스



▲ 다시 말하지만 전연령 게임 맞어?

이제 유미와 헤어질 때가 왔다. 유우야는 유미를 오하타역까지 바래다 주었다. 유미도 아쉬운 작별 인사를 하고 열차에 올랐다… 토키코와 유우야는 아오모리로 가는 차안에서 이야기를 했다. 토키코는 아는 사람이 빚을 갚아 준다고 하자, 유우야는 자신이 할 수 있는 일은 없을까 물었다. 그러나 그녀는 자신에게 상관하지 말고 그의 꿈을 향해 가 달라며, 그녀 자신은 멀리서 그의 활약을 기도하겠다고 했다. 아냐, 이게 아니야. 유우야는 고백했다.

유우야 : *토키코, 내가 말하고 싶은 건… 정말 말하고 싶었던 것은… …네가 좋아…*

토키코 : *유우야씨… 그러나 전…*

유우야 : *토키코는 내가 싫어?*

토키코 : *그런게 아네요! 그런게 아니지만… 이런 나라도 괜찮아요?*

유우야 : *네가 좋아.*

토키코 : *유우야씨… 저도 …당신이 좋아요… 누구보다도, 누구보다도 당신이 좋아요.*



▲ 저도 …당신이 좋아요

토키코의 집이 있는 아오모리에 도착했을 때는 벌써 어두워지기 시작했을 때였다. 토키코와 유우야는 팔짱을 끼고 강변 공원에서 아오모리의 야경을 함께 구경했다. 그녀는 이곳의 경치를 좋아해서 언젠가 좋아하는 사람이 생기면 팔짱끼고 이곳을 걷는 것이 꿈이었다고 했다. 그리고 그 꿈이 이루어 졌다며 기뻐했다. 해가 저물고… 유우야는 그녀와 전망실로 올라갔다. 전망실에서 본 아오모리의 야경. 두 사람만의 아오모리의 밤. 아까 있던 공원을 내려다보니 이젠 아무도 없었다. 전망실에서 내려와서 토키코는 자기에게 남동생이 있는데, 그녀석과 유우야가 둘이서만 놀면 자신이 외로울 거라고 말했다. 유우야는 토키코를 결코 외롭게 하지 않겠다고 약속하고, 그 약속의 표시로 그녀의 입술에 그의 입술을 대었다.



▲ 전망실에서 그녀와 함께



▲ 당신을 외롭게 하지 않겠다는 약속의 표시입니다

이제 집으로 돌아가려는데 토키코는 아까 전망대에서 부적을 떨어뜨린 것 같다며 유우야에게 찾아봐 달라고 했다. 유우야는 찾아올테니 이곳에서 꼼짝말고 있어 달라고 했다. 그러나 유우야는 부적같은 건 발견하지 못했다. 그리고 돌아와보니 토키코도 온데간데 없었다. 그리고 남아 있는 것은 토키코의 그 부적… 토키코는 유우야를 속인 것인가… 모든 것이, 모든 것이 거짓말이었단 말인가… 왜지… 왜냐구, 토키코!

그때 갑자기 미스미 사에코씨가 나타났다. 유우야는 설마 사에코씨가 토키코를 데려가지 않았나 했지만 사에코씨는 그런 일은 없었다고 했다. 사에코씨에게 자초지종을 들어보니 그것은 토키코의 자발적인 의지이며, 유우야의 꿈을 버리지 않게 하려고 했다는 것. 그리고 토키코의 빚을 갚아 주겠다는 사람이 바로 제니타메(錢溜)씨라는 것. 제니타메씨가 빚을 탕감해 주는 대신에 토키코에게 "그것"을 요구했다고 하는 것도, "그것"이란 놀랍게도 후처로서 자신과 결혼을 요구한 것이었다. 후처?! 그녀가?! 제니타메란 사람은 금융업과 부동산업을 하고 있는 나이 50이 넘은 변태 아저씨. 도박과 여행을 좋아해서 토키코의 아버지와도 여행에서 아는 사이였다고 했다. 토키코 아버지의 여관이 경영부진에 시달리자 제니타메는 돈을 빌려주었다. 그것은 여관 경영이 순조롭게 되면 결코 갚지 못하는 금액은 아니었지만, 그 후 제니타메가 토키코의 아버지에게 화투로 빚 갚는 것을 걸지 않느냐고 말을 꺼냈고, 여관 경영도 어려웠기에 어쩔 수 없이 그 조건을 받아들였으나, 그 결과 토키코의 아버지는 여관을 처분하지 않으면 안될 정도의 빚을 떠맡게 되었다는 것이었다. 그리고 그 수속을 한 후 돌아오는 길에 교통사고를 당해서 사망한 것이라고. 그런데 뒤에 토키코를 보고 한눈에 반한 제니타메가 자신과 결혼하면 빚을 모두 탕감해 주겠다고 제안했고, 토키코도 자신의 남동생을 위해서 제니타메의 조건을 받아들였다고. 그러면서 사에코씨는 유우야에게 토키코를 구해 달라고 부탁했다. 그녀를 구할 사람은 유우야 밖에 없다며. 그러나 그가 뭘 할 수 있단 말인가… 그저 카메라맨 지망의 대학생인데… 유우야는 사에코씨에게 수첩을 주며 다시는 이 토호쿠(東北)에 오지 않겠노라고 했다.

사에코 : *기다려요, 유우야군! 제발, 토키코도 실은 당신을 기다리고 있어! 어째서 모르는거지? 당신밖에 의지할 사람이 없어요. 그녀도 나도! 응, 제발, 나에게 한번 더 사랑을 믿게 해 줘요.*

유우야 : *…조금, 시간을 주시지 않겠습니까.*

사에코 : *허나 그녀의 결혼식은 내일이에요. 시간이 없어요.*

유우야 : *…부탁합니다. 조금 시간을 주십시오…*

사에코 : *…좋아요. 이것, 식장의 지도에요. …당신은 반드시 와 줄거에요. 믿고 있으니까…*

유우야 : *……*

혼자서 여관에 돌아온 유우야는 고뇌에 싸였다. 지금까지 만나왔던 여성들의 목소리가 귓속에 맴돌았다. 도대체 어떻게 하면 좋단 말인가… 잠깐. 토키코의 아버지는 제니타메와 화투로 내기를 했다고 했지.

화투라, 그거라면… 허나 그에겐 내기를 걸 만한 것이 없다. 걸만한 것은 카메라와 카메라맨의 꿈밖에… 꿈? 꿈인가… 하지만… 그는 결심을 하고 수화기를 들었다.



유우야 : *아, 아버지? 전데요…*

마지막 승부

다음날. 화사하게 비치는 햇살 사이로 아름다운 결혼식장이 보인다. 부부가 된 것을 축하하는 하객들. 하지만… 누구 말대로 말똥에 나비가 붙은 격으로 너무 안 어울렸다. 웨딩드레스를 예쁘게 입은 신부는 다름 아닌 토키코. 토키코가 불쌍하다고 수근대는 하객들. 그때 바람과 같이 주인공이 나타났다.



▲ 말똥에 나비

유우야 : 토키코!

토키코 : 유우야씨! 어떻게 여기에?!

유우야 : 말했잖아. 반드시 널 지키겠다고.

토키코 : 유우야씨…

유키히코 : 누나, 왜그래?

토키코 : 유키히코.

유우야 : 네가 유키히코냐. 안녕. 너에 대해선 누나에게 들었단다.

유키히코 : 형은 누구? 또 누나에게 무서운 일을 할거야?

토키코 : 유키히코는, 미안. 그… 여러 가지 사정이 있어서.

유우야 : 아니, 됐어. 유키히코. 형은 유우야라고 해. 너와 네 누나를 도와주기 위해 온거야. 이제부터 사이좋게 지내자.

유키히코 : 정말! 정말로 놈들을 물리쳐 줄거야?

유우야 : 그럼. 맡겨줘!

토키코 : 유우야씨…

그때 나타나는 변태 중년 아저씨.



▲ 이 변태 아저씨가 제니타메 카네조우

제니타메 : 뭐냐, 넌? 남의 신부에게 뭘 하는거냐!

유우야 : 그 신부를 돌려 받으러 왔다!

제니타메 : 뭣이? 훗. 줘도 상관없지만, 그 아가씨에겐 산더미만한 빚이 있다. 그건 어떻게 할 건가?

유우야 : 여기에 수표가 있다. 이곳에 필요한 액수를 적어 넣으면 되겠지.

제니타메 : 어이.

불량배같은 남자 : 옛

제니타메 : 은행에 전화해서 확인해 봐라.

불량배같은 남자 : 옛

토키코 : 유우야씨 어째서…

유우야 : 아버지에게 빌린 거야. 가문을 잇는 조건으로.

토키코 : 아아, 유우야씨… …죄송해요. 역시 전

유우야 : 앞서 생각하지 말아줘. 나도 카메라맨이 되는 것을 포기한 게 아니야.

토키코 : 예?

불량배같은 남자 : 보스, 틀림없습니다요.

제니타메 : 바보자식! 사장님이라고 하랬지!

불량배같은 남자 : 죄, 죄송합니다.

제니타메 : 헝씨, 진심인가?

유우야 : 아아, 다만 조건이 있다.

제니타메 : 조건?

유우야 : 아아, 이 돈과 토키코의 빚을 걸고 승부를 하고 싶다.

제니타메 : 바보아냐, 네놈. 그 승부에 져버리면 돈도 여자도 끝장이지. 그래도 하겠단 거냐?

유우야 : 할거다.

제니타메 : 흥, 바보같은 남자군. 뭐 좋아, 이걸로 돈도 여자도 내 것이다.

토키코 : 유우야씨.

유우야 : 괜찮아. 날 믿어 줘. 유키히코, 형이 이길거니까!

유키히코 : 응, 힘내요!

제니타메와의 승부는 결국 유우야의 승리로 끝났다.

제니타메 : 우웃!

유우야 : 결판났군. 이제부턴, 일절 그녀에게 접근하지 마라!

토키코 : 유우야씨…

유우야 : …자, 차용서를 내놓으실까!

제니타메 : 제, 젠장! 누가 건네줄까보냐!

유우야 : 뭣이!



▲ 경찰과 함께 사에코 등장!

제니타메 : 어이! 너희들! 내 신부를 유괴한 녀석이다! 제대로 서 있지 못할 정도로 손봐줘라!

졸개들 : 오우!

유우야 : 큭!

토키코 : 유우야씨!

그때 갑자기 울리는 경찰 사이렌 소리!

사에코 : 시간에 맞춰 도착해서 다행이야.

유우야 : 사에코씨!

제니타메 : 오, 사에코인가. 마침 잘됐다. 이녀석을 신부 유괴로 경찰에 넘겨버려라!

사에코 : 아니오. 경찰에 잡히는 건 당신이에요. 제니타메 카네조우!

제니타메 : 뭐라고?!

사에코 : 이미 경찰은 당신이 해 왔던 일을 모두 알고 있어요. 사기 승부에 사람을 빠뜨리는 악랄한 당신의 수법도 이걸로 끝이에요.

제니타메 : 네놈, 사에코! 배신했구나!

사에코 : 아니오. …정신차렸을 뿐이에요.

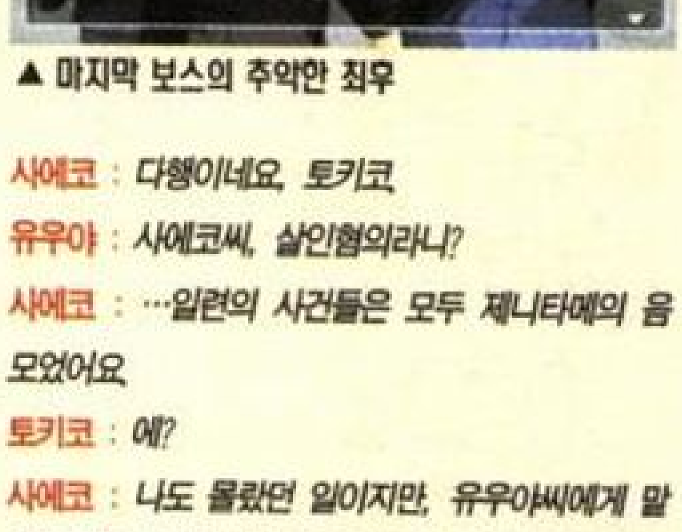
경관 : 제니타메 카네조우지?! 여관의 영업방해와 도박금지법의 위반, 그리고 살인교사혐의로 체포한다!

제니타메 : 우우우…

경관 : 이봐, 졸개들. 너희들도 같은 죄다! 전원 경찰서로 연행한다!

졸개들 : 우, 크읏…

끌려가는 제니타메와 그 일당들…



▲ 마지막 보스의 추악한 최후

사에코 : 다행이네요. 토키코.

유우야 : 사에코씨, 살인혐의라니?

사에코 : …일련의 사건들은 모두 제니타메의 음모였어요.

토키코 : 예?

사에코 : 나도 몰랐던 일이지만, 유우야씨에게 맡은 토키코 아버지의 수첩안에서 발견한 마이크로 테입이 꼼짝할 수 없는 증거가 되었죠.

유우야 : 꼼짝할 수 없는 증거라니?

사에코 : 그 테입은 제니타메의 방 전화 내용이에요. 그날, 제니타메에게 여관의 매각 수속을 하러 온 토키코의 아버지는 우연히 그때 제니타메 앞으

로 와 있던 야쿠자에게서의 전화 내용을 알고 만 거에요.

유우야 : 내용이라니?

사에코 : 잘 들어요, 토키코. …제니타메는 야쿠자를 이용한 땅투기로 커온 남자에요. 그리고 어떤 재개발 후보지에 자기가 경영하는 호텔을 짓는 것은 계획했지만, 거기엔 토키코 아버지의 여관이 방해가 되었어요. 제니타메는 토키코의 아버지 여행지에서 우연을 가장해 접근해서 그와 아는 사이가 되었어요. 그리고 어느 정도 그의 신뢰를 얻자 야쿠자를 써서 여관의 영업방해를 시작한 거에요.

토키코 : ……



▲ 야쿠자들은 여관의 영업을 방해했고…

사에코 : 여관의 경영상태는 순식간에 악화되고, 토키코의 아버지는 거액의 부채를 떠안게 되고 말았어요. 그때 제니타메가 원조 이야기를 꺼내는 것과 동시에, 사기 화투 승부로 토키코 아버지에게 갚을 수 없는 빚을 짊어지게 한 거죠. 하지만 그 후에 제니타메의 오산이 있었어요. 제니타메가 자리를 비운 사이 사무소에 온 토키코 아버지가 우연히, 제니타메의 명령으로 여관의 영업방해를 하고 있던 야쿠자에서 보수를 요구하는 전화를 듣고 만 거에요. 토키코 아버지는 속았다는 사실을 알고 그 테입을 가지고 토와다호의 아는 사람이 있는 곳에 갔다온 거에요.



▲ 사실을 알고 만 토키코의 아버지

유우야 : 어째서, 경찰에게는…

사에코 : 그건 잘 모르겠지만, 자신도 내기 화투를 했었기 때문이 아닐까요?

토키코 : 그, 그러면, 아버지의 사고의 진상은?

사에코 : 그렇네요. 이건 아직 취조 결과가 나오지 않았으니까 확실하다고는 말 할 수 없겠지만 아마도 테입이 없어진 것 때문에 토키코의 아버지가 진실을 알아버린 것을 눈치챈 제니타메가 부하 야쿠자들을 시켜서 사고를 일으킨 것이라고 생각해요.

토키코 : 자아, 아버지의 수첩을 찾으라고 했던것도…

사에코 : 그렇죠. 틀림없이 그 테입을 찾고 있었던 거에요.

토키코 : 그런… 아버지.

유우야 : ……

사에코 : 고마워요, 유우야군.

유우야 : 예? 그런, 전 아무것도 하지 않았어요.

사에코 : 아뇨, 당신은 나와 토키코의 둘도 없는 것을 지켜 주었어요. 그렇죠? 토키코.

토키코 : …예

사에코 : 자, 방해꾼은 슬슬 사라질게요.

유우야 : 사에코씨!

사에코 : 행복해요… 바이바이.

유우야 : (고마워요, 사에코씨)

토키코 : 그녀… 당신을 좋아했었던걸까?

유우야 : 설마? …어째서?

토키코 : 뭐랄까… 여자의 "감"이랄까?

유우야 : "감"이네…

유키히코 : 응, 형! 형, 누나와 결혼할거지? 그렇게 되면 정말로 내 형이 되는거네.

토키코 : 유키히코도 참…

유우야 : 으응, 하지만, 누나는 변덕쟁이라서… 또 형을 놔두고 어디론가 가버릴지도 몰라.

토키코 : 너무해요, 정말. …죄송해요. 하지만 그 때는 그렇게 하는 것이 가장 좋은 방법이라 생각했어요.

유우야 : …바보. 「반드시 널 지키겠다」고 말했었지.

토키코 : 미안해요…

유우야 : 이리와!


▲ 행복한 두 사람…

에필로그

아버지께.

죄송합니 다 아버지, 언제나 걱정 끼쳐 드려서 죄송하다 고 생각하고 있습니다. 이전에 아무 말도 않으시고 돈을 빌려주셔서 고맙습니 다. 도움 받았습니 다

…아버지, 전 이번 여행에서 정말 중요한 것과 만났고, 아버지 덕분에 그것을 지켜낼 수 있었습니 다. 그리고 그때저 자신 또한 아무리 멀리 떨어져 있어도 아버지나 어머니께서 절 지켜주신 다는 것을 잘 알았습니 다 역시 아직 아버지에 견딩해내지 못하겠군 요…

부모님께 불효만 하는 저이지만 불효스러 운 일을 한번 더 하겠습니 다. 예, 기껏 빌려주셨 던 돈은 필요 없게 되었습니 다 그래서 돌려드리겠습니 다

(아, 화내지 말고 들어주십 시오, 이 건에 대해서는 또 훗날에…)

그리고 오늘 콘테스트 의 심사 결과가 도착했습 니다.

…집에 돌아가지 못하더라 도 당분간 참아 주십시오, 전 자신의 꿈을 이루겠습 니다.

우리 위 대하신 아버지께…

추신: 가까운 시일 내에 두 분께 만나게 해드리고 싶은 사람이 있습니다. 어머니께도 잘 말씀드려 주세요.



▲ 나의 사랑 나의 신부

●장르:육성SLG ●제작사:미디어웍스 ●발매일:12월 22일 ●발매가:5,800엔(PS판)/6,800엔(DC판)

DREAMCAST

국내 최초 유구 시리즈 공략…

유구환상곡 3

-Perpetual blue-



그래픽	★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★★

아는 사람들도 거의 모르고 모르는 사람들은 아예 모르는 유구환상곡의 시리즈 3탄이 등장하였다. 미디어웍스 측에서는 시리즈 내내 육성 시뮬레이션이라고 부득부득 우기지만 실제로는 어드벤처 성이 강했던 유구환상곡. 이번에는 전작들에 비하여 대폭적인 변화가 이루어 졌는데…. 문제는 전작을 알만한 사람도 별로 없다는 것. 게임의 특성상 여느 다른 게임들처럼 공략하는 것은 의미가 없으므로 약간 특이한 스타일로 공략을 이끌어 나가도록 하겠다. 한 가지 알아둘 점. 게임의 모든 화면의 스킵은 L, R 버튼 동시에 누르기다.

공략 ···› 防塵

「유구환상곡 초심자」 국민의 99%!?

파워 독자들이라면 이전에 라인업에도 나갔고, 리뷰에서 계속해서 제목이 나갔으므로 이름 정도는 알고 있는 사람들이 있을 법도 하다(있으리라고 확신은 불가능). 하지만 현실은 어떤가…하면 정말 아는 사람이 없다. 국내 게임 잡지의 B급 게임 컬럼에도 한번도 등장한 역사가 없으며 본 필자가 기억하고 있는 라인업 횟수는 총 3번(인가 2번인가…). 그것도 시리즈 통털어서다. 이 정도되면 모두들 「뭐야, 왜 이런 게임이 3탄까지 나오는 거지.」라고 의심을 가지겠지만 일본 국내에서는 사정이 다르다. 일단 유구환상곡 관련 인터넷 사이트를 보면 공식 확인 개수만 해도 126개. 우리가 잘 알고 있는 메이저 타이틀들인 포켓몬스터(50개 내외, 이하 수치는 모두 내외 생략), DDR(40), 아크 더 래드(48), 스파 시리즈(60), 철권 시리즈(37), 드래곤 퀘스트(57) 등등과 비교해도 월등한 수치이다. 상당히 많은 인지도를 자랑하고 있다는 이야기인데….



▲ 링크집의 일부분. 전부 관련 사이트이다

그렇다면 관련 소프트는 얼마나 될까? 일단 이 시리즈의 기본(?)이 된 작품은 아크 시스템 웍스 발매의 「위저드 하모니」(이것은 PC로도 발매된 전력이 있기 때문에 아는 사람들이 꽤 있으리라고 생각된다)와 「이터널 멜로디」의 두 작품. 이 게임들의 시스템을 거의 다 물려받은 시리즈 초기 작품인 「유구환상곡」은 PS, SS 양 기종으로 발매되었으며 각각 한정판이 나왔기 때문에 총 4가지가 존재한다. 「유구환상곡2」도 마찬가지. 그리고 팬 디스크로 발매된 「유구환상곡 앙상블」도 1, 2가 발매되었으며 역시 PS, SS로 존재한다(단 한정판은 없었다). 얼마 전에는 위의 4가지 시리즈를 한데 모은 「유구환상곡 보존판」이 PS로 발매되기도 하였다. 그리고 이번에 발매된 「유구환상곡3」도 PS, DC의 양 기종으로 발매되었다. 팬 디스크에 보존판까지 발매될 정도면 상당히 인지도가 있다는 이야기.



▲ 이름만은 상당히 퍼진 위저드 하모니









▲ PS로 발매된 전 시리즈의 패키지. 새턴판의 패키지는 반대의 캐릭터들로 꾸며져 있다는 점이 수집욕을 자극한다



▲ 문제의 소프트 유구환상곡 보존판

그렇다면 관련 상품은 발매되어 있을까…라는 의구심을 가지게 되는데…. 답부터 이야기하면 있다. 그것도 상당히 많이. 트레이딩 카드 & 피규어는 당연지사. OST를 시작으로 캐릭터 보컬 컬렉션, 캐릭터 별 싱글 CD, 게임 소설, 드라마 CD 등등…. 팬시 상품 쪽만 제외하면 희대의 우려먹기 소프트 두근두근 메모리얼에 필적하는 수치이다.



▲ 두근두근이나 센티그라가 아니다. 유구 시리즈의 각종 상품 광고이다

허나 이 게임은 우리나라에서 인기가 없을 만한 이유는 충분히 갖추고 있다. 첫 번째로 꼽을 수 있는 것이 바로 장르적 특성과 언어의 장벽의 절묘한 콤비네이션. 육성적 요소는 분명히 갖추고 있지만 이 게임은 육성이 주가 된다기보다는 1년을 보내는 동안에 일어나는 이벤트를 즐기는 어드벤처 경향이 상당히 짙다. 하지만 아무리 언어가 문제가 된다고 해도 다른 어드벤처 게임들은 인기가 괜찮은 편인데 왜 이 녀석은 그렇지 않는가





▲ 유구환상곡1, 2의 메인 게임 화면 1. 캐릭터의 육성이 이루어진다



▲ 일상 생활이 주가 되기 때문에 이벤트의 수는 굉장히 많다. 사진은 유구환상곡 2nd 앨범의 총 이벤트 일람의 1/14



▲ 드림캐스트 판 유구환상곡3의 세트 내용. 처음에 무슨 한정판인줄 알았다(만일 매장에서 이런 세트를 구입하지 못했다면 쫓아가서 따져라!)



▲ 유구환상곡1, 2의 메인 게임 화면 2. 캐릭터간의 이벤트 등등이 100%회화로만 진행된다

하면…. 유구 시리즈의 스토리는 스케일이 굉장히 작고 얇다. 1, 2까지 시리즈 내내 배경이 되고 있는 소재 자체가 하나의 마을 안이며 이벤트 자체도 소박한 내용들뿐이다. 마치 일상 생활에서나 봄직한. 그렇기 때문에 국내에서 아무리 인기가 좋을래도 좋을 수가 없는 것이고, 그나마 손을 대본 사람도 없었기 때문에 국내 게이머의 기억 속에는 자리조차 잡혀 있지 않은 것이다.

어쨌든 발문에도 명시했지만 유구 시리즈가 공략으로 나가는 것은 농담 아니고 대한민국 건국이래 최초이다. 혹시 드림캐스트 판을 존재감 때문에 산 당신! 아마도 공략이 안 나올 것으로 예측하고 포기했겠지만 다행히 약간은 공략이 나가니 위안 삼으시길….

PS판과 DC판의 차이점



▲ 요게 PS판



▲ 요게 DC판



이제 전 시리즈 이야기는 집어치우고 유구환상곡3(이하 유구3)의 이야기만 하도록 하자. 다른 하드로 발매된 만큼 당연히 차이점이 존재하는데…. 일단은 화면의 해상도. 결과적으로 종합적인 그래픽이 되겠는데 당연히 DC쪽이 압도적으로 우세하다. 애니메이션에서부터 폴리곤 그래픽에 이르기까지 하드웨어적으로 성능이 우수한 DC쪽이 좋은 것은 당연지사. 외견 이외의 차이점도 물론 존재한다. 정확히 측정은 해보지 않았지만 DC쪽이 이벤트의 수가 더 많다고 한다. 단 메인 이벤트는 스토리를 이어나가는 줄기인 만큼 이쪽에는 변화가 없고 사무실 내에서 일어나는 랜덤 이벤트의 수가 더 많은 것 같다. 이것을 왜 정확히 측정하지 못했는가는 후에 설명하기로 한다. 그리고 이 게임은 풀보이스가 아니기 때문에(왜 풀보이스가 아닌지도 후에 설명하기로 한다) 음성이 제한된 곳에만 쓰이게 된다. 무슨 말을 하고 싶은 것일까…? 그렇다. DC쪽이 더 음성이 풍부하다는 것이다. 혹시 GD가 CD에 비해 얼마나 많은 양의 데이터를 담을 수 있는가가 예전부터 궁금했던 사람은 양 기종을 전부 구입해보도록. 어쨌든 여러 모로 DC쪽이 좋은 점이 많고 화면의 해상도도 좋으므로 화면 사진은 전부 DC의 것을 사용하도록 하겠다(물론 이 공략에서 이벤트를 세세히 다룰 것은 아니기 때문에 PS사용자도 별 무리 없을 것이라고 본다).

이 게임을 즐기는 법



▲ 급한 마음이 이끄는 최후의 도착지점. 본 공략은 이것을 방지하는 데에 목적을 둔다

다른 게임들 즐기듯 유구3를 플레이하다가는 당장에 "이게 게임이냐! 갖다버려!"라는 소리 나오기 십상이다. 게임의 제작 의도조차가 다른 작품들과 차이가 있기 때문이다. 제작사가 추구하고자 한 것은 「communication」이다. 전작들도 이 점에 있어서는 문제가 없지만 이번 작품에서는 이 점을 더욱 강화하고자 게임 시스템마저도 완전히 바꾸어 버렸다(뭐, 전작을 해본 사람들이 거의 없을 것이기 때문에 별 소용없는 이야기이지만…). 어쨌든 게임은 의도대로는 아주 잘 만들어져 있다. 기본 진행에서도 캐릭터들의 반응은 상당히 많은 패턴이 준비되어 있으며 돌발적으로 일어나는 이벤트도 거의가 랜덤으로 이루어져 있다(정확히는 랜덤이 아니지만 랜덤일 수밖에 없다. 그 이유는 역시 뒤에 설명하도록 하겠다). 그렇기 때문에 이 게임을 풀보이스로 만들려 했다면 만들 수는 있었겠지만 상상을 초월하는 대용량이 필요했을 것이다. 이벤트 수가 전부 몇 개인지는 오리무중이고…. 허나 대대로 이어져 오는 소박한 이야기라는 점에는 변함이 없으므로 이야기의 스케일은 역시 작다. 사소하다는 표현이 나올지도 모르겠다. 여하튼 이런 점들을 즐기는 사람들이라면 게임 자체에 흥미가 높을 것이고 그렇지 않은 사람들은 아예 하지도 않을 것이고…. 일본어를 모른다면 하지 않는 것이 좋다(이 게임을 대사 공략하려면 공략왕이 10권은 필요할 것이다. 어쩌면 모자랄 지도…). 어쨌든 감각은 상당히 새롭다는 사실은 마음에 든다(개인적으로는 센무 정도의 커뮤니케이션 감각을 지니고 있다고 생각한다. 물론 센무는 풀보이스라는 이점이 있기는 했지만 센무의 대사는 어딘지 모르게 어색한 느낌을 풍긴다는 것에서 동점을 줄 수 있겠다-어디까지나 개인적인 이야기).

게임의 진행

플레이 타임

주인공이 소속하여 지내게 되는 보안국제 4수사대 「블루페저」에서의 생활 기간은 총 1년 2개월. 대략 하루를 보내는데 소요되는 시간은 3~5분 내외이므로 실제 플레이 기간이 무려 1704시간이나 될 것이라는 무지막지한 계산이 나오지만 사실은 그렇지도 않다. 1년 2개월이라고는 해도 그것은 어디까지나 표면적인 시간이고 실제로 플레이하는 시간들은 게임의 커다란 골격이 되는 메인 이벤트 5개에 한정된 시간들이다. 따라서 이 이벤트 사이사이의 시간들은 넘어가 버리게 되므로 실제 플레이 시간은 대폭 줄어든다. 하지만 그렇다 치더라도 전작들의 1회 플레이 타임(4~6시간)의 4, 5배는 되는 플레이 타임을 자랑하므로 짧다고 생각하면 절대 금물.



하루의 기본적인 흐름

화면 보는법

A-오늘의 날짜를 표시한다. 하단에는 요일이 표시된다.

B-일일 게이지. 게이지 중단의 선이 낮 12시가 된다. 시간은 리얼 타임으로 진행되며(그렇다고 하루가 24시간 풀리얼 타임으로 진행되는 것은 아니다. 하루는 대략 3분 정도) 12시가 지난 시점에서 1/3의 게이지가 차면 밤 조회가 시작되며 게이지가 꽉 차면 하루가 끝나게 된다.

C-블루 페저 사무실의 맵. Y버튼으로 1, 2층의 맵이 전환되며 맵에 보이는 색색의 사각형은 각각 캐릭터를 나타낸다.

이것이 게임의 메인 화면



남색-비세트
빨강-루티
초록-바시아
파랑-프로네
핑크-티세
갈색-제퍼
검정-멜피

D-캐릭터의 HP와 MP를 표시한다. 평소에는 루시드의 것만이 표시되지만 메인 캐릭터와 회화시에는 상대 캐릭터의 HP와 MP가 표시된다.

E-주인공 루시드. 조작은 아날로그 스틱으로 하는 것이 편하다.

F-서포트 캐릭터나 기타 메인 캐릭터. 회화를 하고 싶으면 상대에게 대고 A버튼을 누른다.

G-업무 에리어. 이 표시가 있는 곳에서 A버튼을 누르면 업무를 할 것인지 여부를 물어오며 업무의 효과가 표시된다.

일정의 진행

평일의 일정 진행은 다음의 순서를 기본으로 한다.

아침 조회
(미팅이라고하지만 조회라는 명칭을 쓰도록 하겠다)
↓
캐릭터의 육성 & 캐릭터와의 대화
↓
이벤트(없을 수도 있음)
↓
밤 조회
↓
캐릭터의 육성 & 캐릭터와의 대화
↓
취침

다른 부분들에 있어서는 뒤에 자세히 다루도록 하겠으며 일단 이 부분에서는 아침 조회와 밤 조회, 그리고 취침 부분을 다루도록 하겠다.

아침 조회



▲ 아래 것을 선택하면 캐릭터의 판단에 맡기게 된다



▲ 업무일지



▲ 설거지



▲ 요리



▲ 창고정리



▲ 청소 당번 구역

아침 조회에서는 각자 당일에 해야 할 업무를 정리하는 것이 주목표이다. 메인 캐릭터들이 순서대로 자신들의 업무 예정을 발표하면 플레이어는 그 업무를 그대로 둘 것인지 바꿀 것인지를 정한다. 플레이어가 육성하고자 하는 방향과 반하는 업무를 수행할 경우에는 지체 없이 바꾸어 주도록. 단 그 명령을 들을지 아닌지는 미지수이다. 서포트 캐릭터들의 업무 보고는 형식적인 수준이므로 무시해도 좋다. 한 가지 중요한 점은 당번(當番). 당번에는 업무일지(業務日誌), 설거지(皿洗い), 요리(料理), 창고정리(倉庫整理), 청소(掃除)의 5종류가 있는데 다른 캐릭터들이 당번일 경우에는 괜찮지만 주인공이 당번을 맡는 경우에는 반드시 해내야만 한다. 그렇지 않으면 저녁 조회에서 신뢰도가 팍팍 감소하게 되므로 주의!

저녁 조회

저녁 조회때는 캐릭터들의 업무를 보고받는다. 그리고 당번을 하지 않은 사람에게 심판이….

취침



취침 상태가 되면 할 수 있는 일들은 다음과 같다.

스테이터스를 본다(ステータスを見る): 캐릭터들의 스테이터스를 본다. 스테이터스 화면을 보는 법은 다음과 같다.



ELEMENT-캐릭터의 속성을 나타낸다. 그래프가 많은 쪽의 속성이 더 강한 속성이다. 속성 공격과 방어에 영향을 미친다.

PHYSICAL ABILITY-캐릭터의 육체적인 능력을 가리킨다.

근력(筋力): 캐릭터의 물리공격력. HP에도 영향을 미친다.

기용도(器用度): 물리공격의 명중률을 나타낸다.

민첩도(敏捷度): 물리공격의 회피율을 나타낸다. 전투에서의 속도에도 영향을 미친다.

내구력(耐久力): 캐릭터의 방어력. HP에도 영향을 미친다.

MENTAL ABILITY-캐릭터의 정신적인 능력을 가리킨다.

마력(魔力): 캐릭터의 마법공격력. MP에도 영향을 미친다.

집중력(集中力): 마법공격의 성공률을 나타낸다.

판단력(判斷力): 마법공격의 회피율을 나타낸다.

저항력(抵抗力): 마법공격에 대한 방어력.

SKILL, EXP-전투에 관계된 능력과 그 경험치. 경험치에 관해서는 마법 등록을 참조.

물리공격(物理攻擊): 캐릭터가 사용 가능한 물리공격을 표시

공격마법(攻擊魔法): 캐릭터가 사용 가능한 공격마법을 표시

회복마법(回復魔法): 캐릭터가 사용 가능한 회복마법을 표시

장해마법(障害魔法): 캐릭터가 사용 가능한 장해마법을 표시

보조마법(補助魔法): 캐릭터가 사용 가능한 보조마법을 표시

결계마법(結界魔法): 캐릭터가 사용 가능한 결계마법을 표시

옵션(オプション): 타이틀 화면에 있는 옵션화면과 같다.

세이브한다(セーブする): 게임을 세이브한다. 로드하면 바로 다음 날부터 시작된다.

로드한다(ロードする): 게임을 로드한다.

잔다(寝る): 다음 날로 일정을 넘긴다.

일요일의진행

아침 조회(?)

↓

캐릭터별 마법 등록

↓

개인 이벤트

↓

월요일 진행으로

마법 등록 메뉴

아침 조회는 없는 것이나 마찬가지. 마법 등록 턴에는 캐릭터의 육성을 통하여 쌓아온 경험치를 소비하여 새로운 마법이나 공격을 습득하는 것이 가능하다. 마법 등록 화면의 범례는 다음과 같다.



습득(習得): 마법을 등록하는 데에 사용. 처음에 이 화면으로 들어오면 습득 상태로 되어있다.
세이브(セーブ): 데이터 세이브. 하루 일과를 마치고 등장하는 세이브와 같다.
로드(ロード): 데이터 로드. 역시 위의 것과 동일
종료(終了): 마법 등록 모드를 종료한다.



▲ 이렇게 지정한다.

기본적인 화면 보기는 스테이터스 화면과 동일하며 원하는 SKILL에서 A버튼을 누르면 그동안 업무에서 모은 EXP에 따라 새로운 기술을 습득하는 것이 가능하다. 원하는 기술을 골랐다면 4개의 버튼 중 1개에 지정하면 OK.

개인 이벤트



▲ 여기에서 고른다



▲ 선택지는 없다. 일사천리의 구경

마법 등록이 끝나면 시프크레스트의 지도가 표시되고, 여기에서 캐릭터들이 있는 장소를 알 수 있다. 만나고 싶은 캐릭터가 있는 곳에서 A버튼을 누르면 이벤트 돌입. 선택지 등이 없으므로 아주 쾌적한 느낌으로 이벤트를 감상할 수 있다.



캐릭터의 종류

이 게임의 캐릭터는 크게 4가지 종류로 구분 지을 수 있다.

메인 캐릭터: 블루 페저의 행동 대원들로 구성되며 직접 육성해야만 하는 캐릭터. 그러한 까닭에 가장 많이 만나야 하는 캐릭터들이라 할 수 있다.
서포트 캐릭터: 블루 페저의 지원 요원인 제퍼, 멜피, 티세. 육성은 불가능하지만 항상 대화는 가능한 캐릭터들이다. 육성의 가부 여부와 전투 참가 여부를 제외하면 메인 캐릭터와 특별한 차이는 없다.
서브 캐릭터: 셸, 리제, 시라사의 3인. 블루 페저 요원도 아니지만 일요일에 만날 수 있는 캐릭터들이다. 따라서 개인 이벤트가 준비되어 있다.
기타 캐릭터: 이 이외의 모든 캐릭터들. 엑스트라나 들러리라는 용어로 묶을 수도 있다.

메인 캐릭터와의 회화





메인 캐릭터와의 회화 종류는 다음과 같다.

기분은 어때?(調子はどう?)-상대 캐릭터가 지정 캐릭터의 컨디션을 어떻게 생각하고 있는지 묻는 회화. 서포트 캐릭터의 HP를 알 수도 있다.
어떻게 생각해?(どう思う?)-상대 캐릭터가 지정 캐릭터를 어떻게 생각하는 지를 묻는 커맨드.
뭐 해?(何してる?)-지정 캐릭터가 무엇을 하고 있는지 묻는 커맨드. 신뢰도는 낮지만 지정 캐릭터가 어디에 있는지 모를 때 사용하면 편리하다.
같이 와라(付き合え)-상대 캐릭터와 같은 업무를 하고자 할 때에 사용하는 회화. "해 와" 보다는 성공률이 훨씬 높다.
해 와(やってこい)-상대 캐릭터에게 특정 업무를 시키고 싶을 때에 사용. 상대가 좋아하는 일, 또는 루시드와의 관계가 좋은 상태가 아니라면 거의 거부한다.
좋냐(好きか)-상대 캐릭터가 특정 업무를 좋아하는 지를 묻는다.
좀 쉬어라(ちょっと休め)-상대 캐릭터에게 휴식을 취하게 하는 커맨드. 플로네나 멜피의 경우는 잘 듣지 않는다. 상대 캐릭터의 HP가 적을수록 성공확률은 높다.

메인 캐릭터들은 기본적으로 자신들이 알아서 평일 업무를 수행하지만 그 방향성은 일정하지 않기 때문에 계속 방치했다가는 정작 전투에서 아무 쓸모도 없는 캐릭터로 전락해 버릴 가능성이 농후하기 때문에 초반부터 "해 와"나 "같이 와라"를 적극적으로 사용하고 아침 미팅에서도 할 일을 정해주어 자신이 원하는 방향으로 육성하는 것이 무엇보다도 요구된다.

서포트 캐릭터와의 회화



기본적으로 메인 캐릭터와 동일하지만 付き合え, やってこい, 好きか의 명령어가 없다는 것이 차이점. 하지만 서브 캐릭터들에게도 보이지 않는 hp가 존재하기 때문에 1일에 최소 1회의 휴식 명령을 내려줄 필요가 있다. 또한 생활 이벤트에 서포트 캐릭터가 관련되어 있는 경우도 있으므로 육성이 불가능하다고 소홀히 하면 안된다.

서브 캐릭터와의 회화



서브 캐릭터들과는 일요일에 마법등록이 끝난 후에만 가능하다. 물론 때때로 메인 이벤트나 임무 이벤트에 등장하는 경우도 있기는 하지만 역시 주를 이루는 것은 개인 이벤트. 이 캐릭터들의 이벤트에 메인 캐릭터와 서브 캐릭터들이 등장하는 경우도 있으므로 너무 소홀히 하지 않기를 바란다.

이벤트의 종류와 진행



▲ 대개는 이런 느낌



▲ 가끔은 에니메이션도 있다

게임의 대부분이 회화에 의한 이벤트로 진행되기 때문에 이벤트의 구분은 상당히 중요한 요소이다. 유구3에서 일어나는 이벤트의 종류는 다음과 같다.

메인 이벤트(자동 발생)-스토리의 골격을 이루는 이벤트. 선택지에 의한 분기가 존재하며 하나의 메인 시나리오는 4개의 파트로 이루어진다. 메인 시나리오는 총 5회 거치게 된다.
임무 이벤트(자동 발생)-블루 페저 본연의 업무를 수행하는 이벤트.
트러블 이벤트(자동 발생)-동료들과의 공동 생활 속에서 일어나는 여러 가지 해프닝을 해결하는 이벤트. 가장 인간적이고 현실적(?)인 이벤트라 할 수 있다.
사이드 이벤트-덤으로 딸려 있는 이벤트.

특별히 구분 지을 필요는 없지만….

개인 이벤트(자동 선택)-일요일에만 일어나는 이벤트이다. 마법 등록이 끝나고 캐릭터가 있는 지역을 선택하여 그 캐릭터와만 중점적으로 회화를 나누게 된다.

일상 회화(랜덤 발생)-평소처럼 말을 걸다 보면 캐릭터가 개인적인 이야기를 할 때가 있다. 특별히 화면이 바뀌거나 하진 않지만 캐릭터는 분명히 자신의 이야기를 하고 있으므로 캐릭터의 말을 놓치지 않고 청취할 것

생활 이벤트(조건부 발생)-발생 방법은 일상 회화와 같이 말을 거는 것. 주로 캐릭터가 가지 않을 만한 곳에 캐릭터가 있다던가, 복수의 캐릭터가 같은 장소에 모여있으면 발생 조건이라는 징조. 그 외에도 몇 가지가 더 있으며 화면이 전환된다는 차이가 있다.

이벤트 상의 전투

이벤트 중에 전투가 발생하는 경우가 있는데 그것은

- **메인 이벤트의 최후 이벤트**
- **임무 이벤트 중 몇몇 이벤트**
- **트러블 이벤트 중 몇몇 이벤트**

이다. 주의할 점은 화면으로는 이벤트가 성공적으로 마감되었는지 아니면 실패하였는지를 전혀 알 수가 없다. 전투가 포함된 이벤트는 패배하면 반드시 실패라고 보아도 좋다. 전투 이벤트에서의 문제는 그 전날의 캐릭터들의 상태. 그 날 이벤트 돌입시의 hp와 mp가 그대로 전투로 이어지기 때문에 평일 중에 전투 이벤트가 걸리면 패배하기 십상이다. 세이브를 미리 해놓고 전투 이벤트 당일에 항상 메인 캐릭터들을 좇아다니면서 휴식 회화를 행하는 것이 가장 좋은 대비책(루시드를 강하게 키워놓으면 별 상관이 없지만…).

이모셔널리스펀스 시스템 (Emotional Response System)



▲ 기호로 표시되어 있지만 실제로 알아보기 힘들다네…

전투와 대사 선택 말고도 이벤트에서 커다란 영향력을 행사하는 것이 이 시스템이다. 이 시스템은 상대의 말에 대한 반응을 대사가 아닌 감정으로 나타내는 것으로 일정 버튼을 눌러서 대사를 넘기는 것으로 그 감정을 표현하도록 되어 있다. X버튼으로 동의, Y버튼으로 대충 넘기기, B버튼으로 의문 제기, 또는 부정의 감정을 표현할 수 있다. 오히려 연애 시뮬레이션에 사용하면 어울리지 않나 생각되는 시스템.

메인 이벤트의 흐름

메인 이벤트에는 특별한 제목이 붙어 있는 것은 아니지만 그 경계는 명확하다. 경계 시점은 하나의 메인 이벤트 중에 등장하는 메인 브랜치(Main branch). 여기에서 어떤 대사를 선택하느냐에 따라 분기가 정해지는 형식을 취하고 있다. 이벤트의 제목은 전부 가칭이며 이벤트로 가는 조건과 일정은 다음과 같다.

1. 라이시안 사건

조건: 최초의 메인이벤트

일정: 5/11(전투 있음)→5/13(전투 있음)→5/15→5/19→5/22→5/25(전투 있음)

2-1. 호러 소설가

조건: 1의 5/25일 이벤트에서 1 수사단에 인사한다(一捜にあいさつする)를 선택한다

일정: 5/29→6/2(전투 있음)→6/4 →6/8(전투 있음)→6/11 →6/17(전투 있음)

2-2. 마물 헌터

조건: 1의 5/25일 이벤트에서 멋대로 수사개시(勝手に捜査開始)를 선택한다

일정: 6/22(전투 있음)→6/25 (전투 있음)→6/27 →7/2→7/6→7/10(전투 있음)

3-1. 핫삼 자매

조건: 2 -1의 6/17 일 이벤트에서구두수사를 개시한다(聞き入みを開始する)→크로바씨 댁에 간다(クローバー氏のところへ行く)를 선택, 또는 바시아를 돕는다(バーシアを手傳う)→팬클럽 회장의 집으로 간다(ファンクラブ會長の所へ行く)를 선택, 또는 프로네를 따라간다(フローネについて行く)→두 패로 나뉜다(二手に分かれる)를 선택

일정: 7/17 (전투 있음)→7/22→7/27 (전투 있음)→7/30→8/3→8/7(전투 있음)

3-2. 디켄즈 박사

조건: 2 -1 의 6/17일 이벤트에서 구두수사를 개시한다(聞き みを開始する)→큰 집으로 간다(大家のところへ行く)를 선택, 또는 바시아를 돕는다(バーシアを手 う)→큰 집으로 간다(大家のところへ行く)를 선택, 또는 프로네를 따라간다(フローネについて行く)→프로네에게 맡긴다(フローネに任せる)를 선택, 또는 2-2의 6/27일 이벤트에서 돕게 한다(お手傳いをやらせる)를 선택.

일정: 8/14(전투 있음)→8/18 (전투 있음)→8/20→8/28 →9/1→9/5(전투 있음)

3-3. 마물의 알

조건: 2-2의 6/27일 이벤트에서 돕게 하지 않는다(お手傳をやらせない)를 선택

일정: 9/9→9/12→9/17(전투 있음)→9/22→9/28(전투 있음)→10/2(전투 있음)

4-1. 교리퍼의 번식기

조건: 3 -1의 7/17일 이벤트에서 필담으로 듣는다(筆談で話をきく)를 선택

일정: 10/6→10/10(전투 있음)→10/15→10/20 →10/28 (전투 있음)→10/31 (전투 있음)

4-2. 사랑의 스테랑

조건: 3 -1의 7/17일 이벤트에서 제스추어로 의사소통을 한다(ゼスチャーで意思疎通をはかる)를 선택, 또는 3-2의 8/28일 이벤트에서 생포 작전으로 간다(生け捕りの作戦で行こう)를 선택

일정: 11/5 →11/10 (전투 있음)→11/16 (전투 있음)→11/21 →11/24 →11/28 (전투 있음)

4-3. 작은 용기

조건: 3-2의 8/28일 이벤트에서 적극 공격 작전으로 간다(積極攻擊の作戦で行こう)를 선택, 또는 3-3의 9/22일 이벤트에서 마물에 대해 조사한다(魔物について調べる)를 선택

일정: 12/1→12/7 →12/9 (전투 있음)→



12/16→12/22 (전투 있음)→12/26 (전투 있음)

4-4. 아키 자매의 위기

조건: 3-3의 9/22일 이벤트에서 일단은 내버려둔다(とりあえず放っとく)를 선택

일정: 12/31(전투 있음)→1/6(전투 있음)→1/8→1/12→1/16→1/21(전투 있음)

5-1. 시프 크레스트 패닉!

조건: 4-1의 10/20일 이벤트에서 방의 상태를 보러 간다(部屋に様子を見に行く)를 선택, 또는 4-2의 11/10일 이벤트에서 동행한다(同行する)를 선택

일정: 1/30→2/2(전투 있음)→2/6→2/13(전투 있음)→2/16→2/20(전투 있음)

5-2. 마물에게 키워진 소녀

조건: 4-2의 11/10일 이벤트에서 동행하지 않는다(同行しない)를 선택, 또는 4-3의 12/26일 이벤트에서 소년을 구해낸다(少年を助ける)를 선택

일정: 3/1→3/4→3/8→3/11(전투 있음)→3/16(전투 있음)→3/20(전투 있음)

5-3. 수요족의 공주

조건:4-3의 12/26일 이벤트에서 잠시 동태를 본다(少し様子を見る)를 선택, 또는 4-4의 1/16일 이벤트에서 크림을 만든다(クリームを作る)를 선택

일정: 3/25(전투 있음)→3/30→4/1→4/5→4/10(전투 있음)→4/15(전투 있음)

5-4. 도적 아스칼리트

조건: 4-1의 10/20일 이벤트에서 그냥 둔다(そっとしておいてやる)를 선택, 또는 4-4의 1/16일 이벤트에서 스폰지를 만든다(スポンジを作る)를 선택

일정: 4/21→4/26(전투 있음)→4/28(전투 있음)→5/3→5/6→5/13(전투 있음)

6. 시프크레스트의 미래

조건: 마지막이벤트

일정: 5/27(전투 있음)→5/31(전투 있음)→6/2→6/5(전투 있음)→6/9→6/15→6/17(최종 전투)

주요 인물 소개

보안국 제 4 수사반-통칭「블루 페저」
(保安局 第 4 捜査班-通稱「ブルーフェザー」)

주인공 루시드 아트레이가 소속되어 있는 부서로서 주임무는 심령, 마법현상에 관련된 사건의 처리를 맡는다. 보안국에서도 배속을 기피하는 부서로 유명하며 전원이 트러블 메이커라는 소문도 파다하다. 조금만 수상한 사건에도 기용되는 일이 많기 때문에 때때로 잡역 처리부로 오해받기도 한다.

●루시드 아트레이(ルシード アトレー)



원래는 제 1 수사반으로 가기를 강력히 희망했던 본편의 주인공. 보안학교를 졸업한 후 약간의 마법능력이 있는 것이 발각(?)되어 공직으로 남아 있던 블루 페저의 실장직을 억지로 떠맡게 된다. 마법 능력보다는 육체적인 능력이 더 탁월하며 성격은 굉장히 직선적이라 상대가 누구든 간에 말하고 싶은 것은 정화 과정을 거치지 않고 그대로 입으로 내뱉는다. 게다가 기본적으로 입이 험해서 상대에게 시비조로 들리는 경우가 많다. 현재 맡고 있는 보직이 마음에 들지 않는 관계로 이전 신청서를 낸 상태이며 자신의 관할이 아닌 임무에는 절대로 나서지 않는다. 자기 중심적인 듯 하면서도 자신과 관계된 사람이 상처 입는 것은 절대 두 눈 뜨고 못 보는 성격. 약간 열혈+약간 냉정

성별: 남성 / 연령: 18세 / 신장: 177cm / 캐릭터 구분: 메인 캐릭터

비세트 마쉬(ビセット マーシュ) ●



항상 흥분 상태로 지내는(언제나 아이 원츄?) 미끄는 소년이다. 떠들기를 좋아하며 노래도 좋아한다. 언제나 중국풍의 옷을 입고 다니는 것이 특색. 성격은 보는 대로 쾌활하며 언제 어느 때나 잡담과 콧노래가 끊기지 않는 「뭐가 그리 즐거운지」상태로 지내고 있다. 하지만 비세트에게 있어서 떠들기란, 평상심을 유지하는 수단임과 동시에 극한상태에서의 공포와 긴장을 떨쳐버리기 위한 수단이기도 하다(묘하다). 그렇기 때문에 은밀 행동이 요구되는 임무에는 약한 편. 정신 연령이 나이보다 어리기 때문에 최연소인 루티보다 애 취급을 당하는 경우가 허다하다. 루시드보다 1개월 정도전에 블루 페저에 배속되었다. 무기를 사용하지 않는 맨손 격투에 강하다. 체술에 있어서는 팀내 최고.

성별: 남성 / 연령: 16세 / 신장: 163cm / 캐릭터 구분: 메인 캐릭터

● 루티 와이에스(ルーティ ワイエス)



연령, 키, 외견, 기타 등등이 조합되어 곧잘 남자아이로 착각당한다. 본인도 그것을 알고 있기 때문에 처음에는 말투를 아주 여성스럽게 사용하곤 했지만 그 덕분에 기본 언어 생활에 무리가 따른 관계로 현재는 반은 포기 상태로 지내고 있다. 나이가 나이인 만큼 수면 시간도 팀 내에서 가장 길고(8시간) 일 자체도 작업이 아닌 아르바이트 기분으로 종사하고 있는 형편이다. 담배 연기를 싫어하기 때문에 바시아를 별로 가까이 하지 않는다. 남이 곤란한 지경에 있는 것을 그냥 지나치지 않는 순수함도 아직 가지고 있는 나이(뭐라해도 팀내 최연소이니 만큼). 힘도 없으면서 무기는 해머를 사용하고 있다. 그치만 싸움에서의 중심 공격수단은 마법. 행동의 민첩함은 팀 내에서 따를 자가 없지만 나이가 나이니 만큼 싸움에서의 활약은 별로 없는 편이다.

성별: 여성 / 연령: 15세/ 신장: 153cm/ 캐릭터 구분: 메인 캐릭터

바시아 듀세르(バーシア デュセル) ●



매사를 멋대로 해결하는 여성으로 줄담배를 즐기는 골초. 초 저혈압인 관계로 완전한 야행성 인간이다. 그렇기 때문에 오전 중의 업무에 약하며 거의 대부분을 땡땡이로 보내고 있다. 하지만 한번 약속한 일은 반드시 지키는 의외로 엄격한 면도 지니고는 있다(문제는 약속을 하는 일이 별로 없다). 성격이 비슷한 탓에 루시드와는 매일매일 싸우며 지낸다. 블루 페저에서는 긴 시간동안 일을 해 왔으며 같은 팀의 멜미와도 오랫동안 같이 일해온 선후배 사이이기도 하다. 하지만 그렇다고 일을 잘하는 것은 절대로 아니며 멜미가 감싸준 덕분에 겨우 해고를 면하고 있는 신세이다. 땡땡이를 많이 치기는 하지만 그만큼 자기 관리에는 뛰어나서 용모나 체력 등의 유지는 항상 탁월한 수준을 유지하고 있다. 특별히 배운 것은 아니지만 싸움에서는 창을 사용한다. 마법 능력도 그저 그런 수준. 전체적인 업무 능력은 보통이다(땡땡이만 빼면).

성별: 여성 / 연령: 23세 / 신장: 170cm/ 캐릭터 구분: 메인 캐릭터

● 프로네 트리티아(フローネ トリーティア)



게임 시작시에는 등장하지 않으며 「라이시안 사건」도중에 블루 페저에 합류하게 된다. 내성적인 성격 탓에 대인 관계에 아주 약하다. 동물과 회화가 가능한 아주 희귀한 능력을 가지고는 있지만 인간 관계에 있어서는 아무 도움도 되지 않고 있는 점이 안타까울 뿐. 블루 페저에 배속되기 전에는 사고로 돌아가신 양친 대신에 동생의 뒷바라지를 도맡아 하고 있었기 때문에 보기와는 달리 다른 사람에 기대거나 하는 행동은 하지 않는다. 업무에는 위의 누구와는 달라서 모든 일에 열심이지만 실전에 약한 타입이라 노력이 별 성과를 거두지 못하는 것에 대해 조금씩 자책이 쌓여가고 있는 모양이다. 의외로 이상한 취미가 있어서 때때로 블루 페저 모두를 곤란에 빠트리기도 한다. 마법 능력은 상당한 수준으로 굉장히 높은 가능성을 내포하고 있다.

성별: 여성 / 연령: 17세/신장: 158cm / 캐릭터 구분: 메인 캐릭터

제퍼 볼티(ゼファー ボルティ) ●



블루 페저의 전임 리더. 임무 중에 사고로 오른쪽 다리에 부상을 입고 그 후유증으로 리더의 자리에서 물러난다(이 타이밍이 아주 기막혔던 탓에 루시드가 팀의 리더를 맡게 된다). 팀 전체의 상담역을 맡고 있으며 약간은 무계획한 루시드의 보좌를 잘 해내고 있다. 아주 냉정한 성격이지만 보통 하고 있는 일은 분재나 TV시청. 이외에도 외견과 일치하지 않는 아주 희귀한 취미들이 많다. 또한 뒷일을 꾸민다던가 극적인 결과를 노린 고의적인 사고 등을 일으키기도 하는 약간 장난스러운 점도 지니고 있다. 엔딩에 가기까지도 뭘 생각하고 있는지 전혀 읽을 수 없는 인물. 화난 표정이 무섭다.

성별: 남성 / 연령: 23세/ 신장: 183cm/ 캐릭터 구분: 서포트 캐릭터

● 티세 디아렉(ティセ デイアレック)



탈진 상태로 길거리에 쓰러져 있던 것을 루시드에게 도움 받은 이래 블루 페저 사무실에서 지내고 있는 소녀. 인간은 아니며 그와 비슷한 헤저(～井－)라는 종족이다. 루시드에게 주워지기 전의 기억이 애매한 상태. 자신을 도와준 루시드를 「주인님」이라고 부르며 항상 루시드에게 잘 보이기 위해 필요 이상의 노력을 하고 있다. 하고 있는 일은 블루 페저의 가사 전반(메…메이드?). 멍해 있는 경우가 많으며 블루 페저의 누구와도 원만히 지내는 성격. 세상 물정에 어두우며 남의 동정을 사는데에 천부적인 자질을 가지고 있다. 루시드 다음으로 가까운 상대는 소장(所長-블루 페저에서 키우고 있는 개)일까…?

성별: 여성/ 연령: 16세/ 신장 : 154cm/ 캐릭터 구분: 서포트 캐릭터

멜피 너브(メルフィ ナーヴ) ●



블루 페저의 오퍼레이터. 정보의 수집과 팀 전체의 관리 등등의 블루 페저의 사무적인 업무를 담당하고 있는 여성이다. 시간이 남는 경우에는 절대로 쉬는 일이 없으며 항상 무언가의 정리를 하고 있는 경우가 많다. 농담이 통하지 않으며 자신의 일이 방해받는 것을 극도로 꺼려한다. 블루 페저의 늘어지는 분위기를 싫어하고는 있지만 오랫동안 몸담아 온 탓인지는 몰라도 다른 부서의 전출은 생각도 하고 있지 않은 듯. 항상 사무실 안에서만 일하고 있기 때문에 바깥에서의 블루 페저의 활약을 직접 본 일이 없는 관계로 블루 페저 전원에 대한 업무에 관한 신뢰도가 매우 낮다.

성별: 여성/연령: 20세/신장: 161cm/캐릭터구분: 서포트캐릭터

빵집 「크론느」

신시가지에 있는 빵집. 미인 자매가 다니고 있는 이 빵집에 비제트가 자주 어슬렁거리는 것이 매우 수상하다.

●셸 아키스(シェール アーキス)



신시가지에 살고 있는 활발한 보통 여자 아이. 아래에 소개한 리제 아키스와는 자매. 라고는 하지만 언니와는 성격이 판이하게 틀리다. 루티와 잘 아는 사이로 사이도 좋고 티격태격도 잘하는 좋은 친구이다. 특별히 사고를 일으키거나 하는 문제아는 아니지만 사회적으로 「요조 숙녀」라는 평을 받고 있는 언니에게 콤플렉스를 가지고 있다(하지만 언니와 사이는 좋다). 가끔씩 언니가 일하는 빵집 「크론느」에서 아르바이트를 하고 있다.

성별: 여성/ 연령: 16세/ 신장: 157cm/ 캐릭터구분: 서브 캐릭터

리제 아키스(リーゼ アーキス) ●



신시가지에 있는 빵집 「크론느」의 파티시에를 하고 있다(파티시에란 과자 전문 요리사를 말한다). 셸의 언니이지만 성격이 틀려서 대범, 침착, 얌전, 성실의 4박자를 두루 갖춘 모든 남자의 이상형 타입. 현재 자신의 꿈은 언젠가 오너로서 자신의 가게를 여는 것. 부드러운 말씨에 상냥한 태도로 크론느의 간판적 존재가 된지는 이미 옛날.

성별: 여성/연령: 22세/ 신장: 162cm/ 캐릭터 구분: 서브 캐릭터

주점 「미슈베젠」

항구에 있는 주점. 사라라는 아주머니가 가게를 경영하고 있으며 딸과 남편을 잃고 혼자서 살고 있다. 바시아의 단골 가게.

● 사라사(更紗)



여우같은 귀와 꼬리를 지닌 희귀 종족 라이시안. 라이시안은 인간보다 힘이 약하고 종족전체가 아름다운 형상을 하고 있기 때문에 악인들에 의하여 매매되는 경우가 있다. 사라사는 그 라이시안 종족이다. 「라이시안 사건」의 중요 참고인으로 이 사건으로 갈 곳이 없는 몸이 되지만 항구에 있는 주점 「미슈베젠」의 주인 사라의 도움으로 그곳에서 지내게 된다. 사라사라는 이름도 그때 지어진 것. 평소에는 웨이트리스를 하고 있다. 성격은 내성적이며 낯을 심하게 가리기 때문에 혼자서 주점 밖으로 나가는 경우는 거의 없다.

성별: 여성/ 연령: 14세/ 신장: 147cm/ 캐릭터 구분: 서브 캐릭터

블루 페저의 日常 - 파라미터의 상승 -



메인 캐릭터들은 블루 페저에서 일정 업무를 진행하도록 되어 있는데 그 와중에서 파라미터가 상승하게 된다. 또한 일을 하는 장소에 따라 상승하는 파라미터가 대충 나누어져 있으므로 파라미터 상승만을 노린다면 항상 그 구역에서 활동하는 것이 필요하다.

작업실(作業室)



주로 공격형 능력치와 내구력 상승이 주를 이룬다

작업 내용	상승 능력치
고철 수리(ガラクタ修理)	내구, 기용
무기 손질(武器の手入れ)	근력, 기용
화약 작성(火薬作成)	민첩, 판단, 저항
로프 제작(ロープ製作)	기용
성수병 관리(聖水瓶詰め)	내구, 마력
더미 작성(ダミー作成)	내구, 기용, 집중

담화실(談話室)



완전 휴식을 위한 곳…이지만 부가적인 능력치가 조금은 올라간다

휴식 내용	상승 능력치
휴식(休息)	저항
차마시기(お茶)	집중
TV시청(TV觀賞)	판단
낮잠(晝寢)	근력

훈련실(訓練室)



주로 물리적, 육체적 능력이 상승되는 곳이다

훈련 내용	상승 능력치
더미 파괴(ダミー破壞)	근력, 기용, 내구
대시(ダッシュ)	민첩
벤치프레스(ベンチプレス)	근력
투구(投球)	기용, 민첩
가드 훈련(ガード訓練)	내구

자료실(資料室)



마법에 관한 능력치가 주. 육체 능력도 약간

업무 내용	상승 능력치
보석 감정(寶石鑑定)	판단
독서(讀書)	집중, 마력
책 정리(本の片付け)	근력, 민첩, 판단
사본(寫本)	집중
보고서 작성(報告書作成)	저항, 내구, 판단
고문서 해독(古文書解讀)	마력, 근력, 집중

식당(台所)



조회와 식사를 하는 곳. 당번과 휴식이 주 내용이다

내용	상승 능력치
휴식(休息)	저항
간식(おやつ)	집중
시식(つまみ食い)	판단

실험실(實驗室)



주로 정신적인 능력이 상승된다

실험 내용	상승 능력치
약초 달이기(薬草の湯煎)	저항
부적 작성(護符作成)	마력, 판단
응급처치 훈련(應急手　訓練)	판단, 민첩
명상(瞑想)	마력
신약연구(新薬研究)	저항, 집중
엑기스 추출(エキス抽出)	판단, 저항

특수훈련실(特殊訓練室)



마법을 얻기 위한 경험치 벌기에는 딱이다

훈련 내용	상승 능력치
물리공격 특훈(物理攻擊特訓)	물리공격 경험치
공격마법 특훈(攻擊魔法特訓)	공격마법 경험치
회복마법 특훈(回復魔法特訓)	회복마법 경험치
장해마법 특훈(障害魔法特訓)	장해마법 경험치
보조마법 특훈(補助魔法特訓)	보조마법 경험치



전투의 진행



▲ 이것이 전투 화면. 화면 좌측 상단에 캐릭터들의 속도가 표시된다

전작까지의 전투 시스템은 지극히 간단하여 누구나 척 보면 뭔지 알만한 간편한 시스템을 자랑했지만 이번에는 조금 다르다. 시리즈 최초로 「전투 화면」이라는 것이 따로 생겼으며 일반 RPG 스타일의 전투로 바뀌었기 때문에 전투가 어떻게 돌아가는지 알 필요성이 생겨 버렸다.

조작 설명

수비는 따로 하는 것이 불가능하므로 조작법에 대해서만 설명하기로 한다.

기본기 결정



L버튼으로 마법, 방향키 좌측으로 공격, 우측으로 태세를 잡는다. 단 버튼을 계속 누르고 있어야만 한다.

마법 결정





각 방향 버튼과 R버튼으로 마법의 종류를 결정하며 다시 A, B, X, Y버튼으로 어떤 마법을 사용할 것인지 구체적으로 결정한다.

물리공격 결정



A버튼으로 약공격, X버튼으로 중공격, Y버튼으로 강공격이다. 약에서 강으로 갈수록 위력은 강해지지만 명중률은 떨어진다.

태세 결정



A버튼으로 커버(다른 아군을 대신하여 공격을 맞는다), B버튼으로 휴식(매 턴 조금씩 HP회복), X버튼으로 공격적(매 턴 공격력이 조금씩 올라간다), Y버튼으로 수비적(매 턴 공격력이 조금씩 떨어진다) 태세를 취할 수 있다. 다음 턴이 되면 태세를 풀 것인지를 묻는다.

체인과 연속공격



▲ 이 때 눌러라

타이밍을 잘 맞추면 체인이라는 상태에 돌입이 가능하며 또한 공격 후에 곧바로 재공격을 취할 수도 있다. 사진에 보이는 링이 나올 때 공격버튼(방향키 좌측 버튼)을 누르면 반짝하면서 체인 상태가 되는데 공격을 취소하지 않는 한 명중률과 위력이 상승하는 효과를 볼 수가 있다. 연속 공격 역시 물리 공격이 끝난 후에 등장하는 링의 타이밍에 맞추어 약, 중, 강공격 버튼 중 어느 하나를 누르면 된다.

결계 마법의 주의사항

결계 마법은 다른 마법들과 사용 면에서 차이가 큰 관계로 따로 설명을 한다. 결계 마법의 쓰임은 일단 특정 속성을 적 전체나, 아군 전체, 또는 적 아군 전체에게 부여하는 역할을 한다. 따라서 부여한 속성에는 강해지고, 반대 속성에는 약해진다. 게다가 그 위력도 상당한 수준이기 때문에 잘 사용하면 상당히 좋지만 문제는 결계 마법은 턴이 지날 때마다 MP를 소모한다는 치명적인 단점을 지니고 있는 탓에 루티 같은 속도가 빠른 캐릭터가 사용하면 MP의 낭비만을 초래하고 만다. 게다가 MP의 소모량도 장난이 아니기 때문에 특징을 확실히 숙지하고 사용하도록.

전투이벤트 당일에는 무조건 휴식

앞에 게재한 이벤트 일람을 보면 어느 날에 전투 이벤트가 있는 지가 보일 것이다. 그런데 이 전투 이벤트가 있는 날, 전투에서의 멤버들의 HP와 MP는 그날의 HP와 MP가 그대로 이어진다. 따라서 과로를 하여 HP, MP가 바닥이라면 전투에서는 절대로 이길 수 없다. 이 날에는 일일이 쫓아다니면서 무조건 멤버들을 쉬게 하자.

캐릭터 육성 가이드

루시드



루시드는 물리 공격이 강하고 나머지 능력치는 보통, 또는 그 이하 수준을 유지하고 있다. 하지만 성장률이 다른 캐릭터에 비해 높은 관계로 상당히 수월한 육성이 가능하다. 더욱이 루시드는 플레이어가 마음대로 조작이 가능하기 때문에 자기 마음대로 육성이 가능한 이점이 있다. 훈련실에서의 연습을 기본으로 마법 관련 능력치를 추가적으로 상승시켜 여차할 경우에는 능력 상승이나 회복 마법도 사용할 수 있는 만능 캐릭터로의 육성을 노리자.

비세트



비세트는 물리 공격과 속도 면에서 강세를 보이지만 나머지 능력치가 전부 낮은 관계로 초반에 등장하는 마법 중심의 몬스터에게는 버티지를 못한다. 마법쪽은 전부 포기해도 좋으나 저항력만큼은 열심히 상승시켜, 받는 피해를 최소로 줄이자. 캐릭터 자체가 훈련실 중심의 연습을 행하기 때문에 가만히 둬도 물리 공격의 익스퍼트로 성장할 것임에는 틀림이 없으므로 방어력만 열심히 높여 주자.

루티



속도는 최고속이지만 나머지 모든 능력치는 낮다 못해 바닥이다. 속도는 계속해서 살려주고 방어력과 MP 최대치를 기본으로 상승시키자. 어느 정도 상승 후에는 특수 훈련실의 장해 마법 경험치를 쌓아 각종 장해 마법을 익혀두자. 전투에서는 십중팔구 기선을 잡을 것이 뻔하므로 선공에서 장해 마법을 걸어 전투를 유리하게 이끌어 나가는 것이 포인트이다. 단 실패는 용서가 안되므로 반드시 집중력도 늘려 놓을 것. 그런데 루티의 경우에는 되지도 않는 육체 능력을 상승키려고 발악을 하므로 제어를 조금 심하게 할 필요가 있다는 것을 기억해 두자.

바시아



바시아는 보기와는 달리 만능 캐릭터이다. 이 특성을 살려 만능 캐릭터로 키워주자. 모든 능력을 골고루 올려주는 것이 포인트. 기본 능력치는 저항력이 엄청나게 높고 나머지는 평균. 게다가 가만히 둬도 알아서 능력치를 어느 정도 올리므로 땡땡이 칠 때를 노려서 일을 시키자. 육성은 가장 편한 스타일의 캐릭터이다.

프로네



중반에 일행에 합류하게 되는 프로네는 마법 능력치는 더 말이 필요없을 정도로 화려하다. 하지만 방어력이 육체적, 정신적으로 쇠약하므로 초반에는 보고서 작성만 시키자. 그 후에는 특수 훈련실에서의 경험치 배양을 중점적으로 노려야 한다.



속도가 일행 중 가장 느리므로 결계 마법을 익혀두면 MP 소모량이 적기 때문에 아주 편리하다. 절대로 속도 능력치를 높이지 말 것. 능력치가 마음대로 오르지 않기 때문에 루티와 더불어 공을 상당히 들여야 한다. 루시드나 비세트로 잘 감싸주지 않으면 아주 쉽게 죽는다. 주의!

엔딩에 관하여

이 게임의 엔딩은 메인 캐릭터에게만 존재하는 것은 아니다. 서포트 캐릭터와 서브 캐릭터에게도 엔딩은 존재한다. 또한 남성들(비세트, 제피)에게도 엔딩이 존재한다(야오이물은 아니지만…). 단 마지막 배틀에서 승리하여야만 캐릭터들의 해피엔딩이 나온다는 것이 문제. 게임의 특성상 생활 이벤트나 일상 회화를 전부 놓치지 않고 해피엔딩을 보기에는 상당한 무리가 따른다. 오히려 서브 캐릭터들의 엔딩이 훨씬 보기 쉬운 편이라 할 수 있겠다.

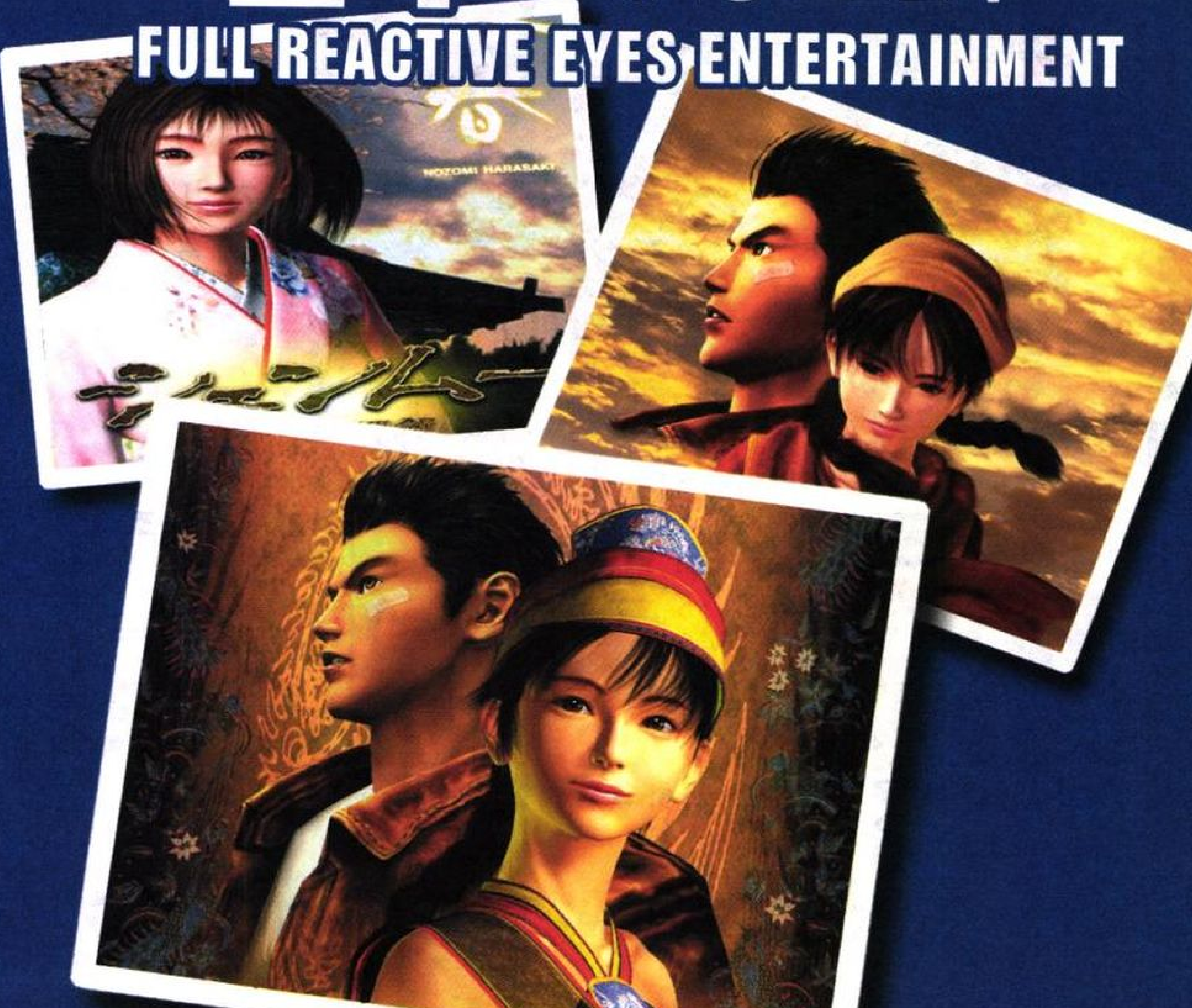
●장르:FREE ●제작사:AM2 OF CRI ●발매일:99년 12월 29일 ●발매가:6,800엔

DREAMCAST

당신은 또 다른 현실 세계를 경험하게 된다

셴무 - 제 1장 요코스카

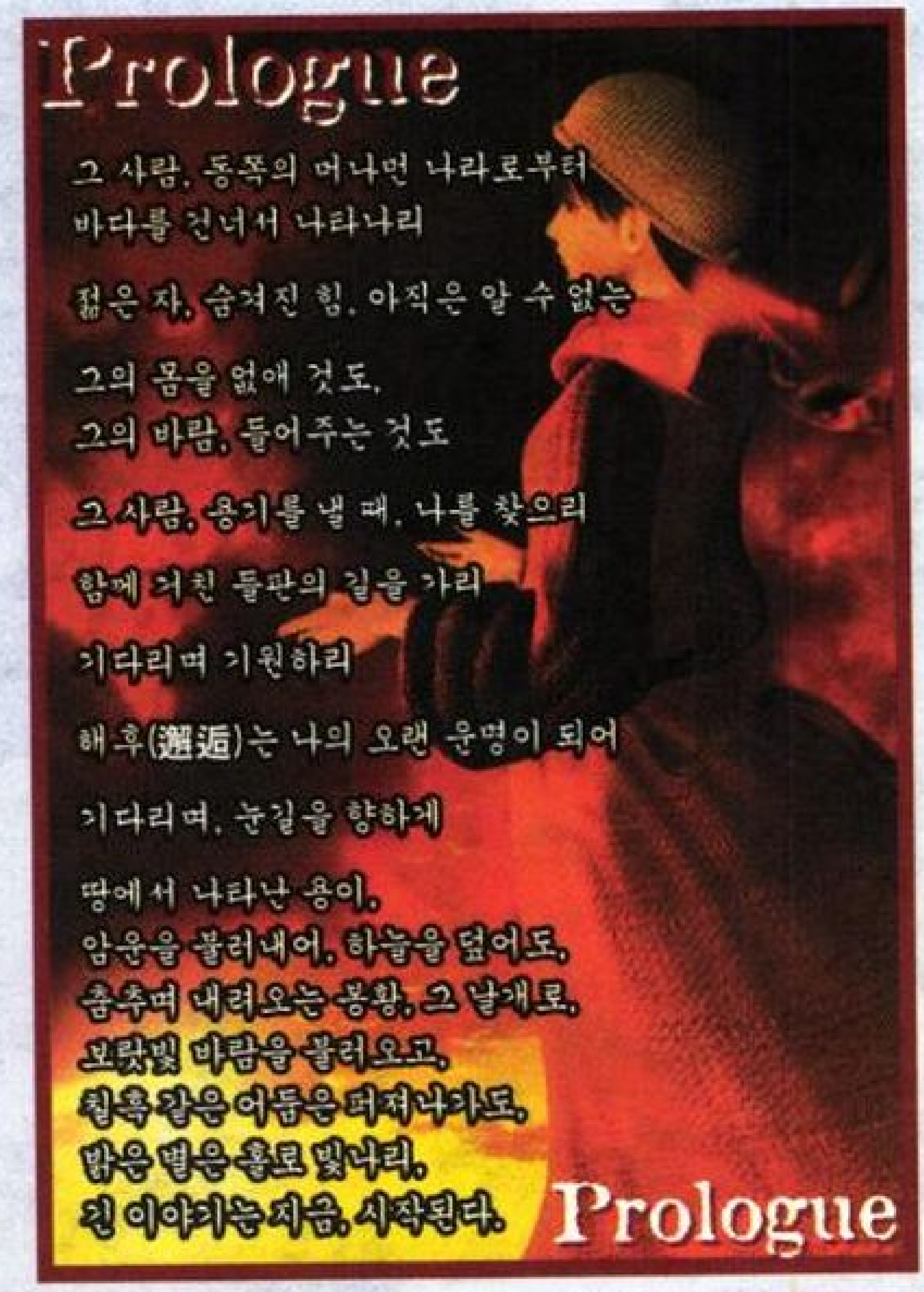
FULL REACTIVE EYES ENTERTAINMENT



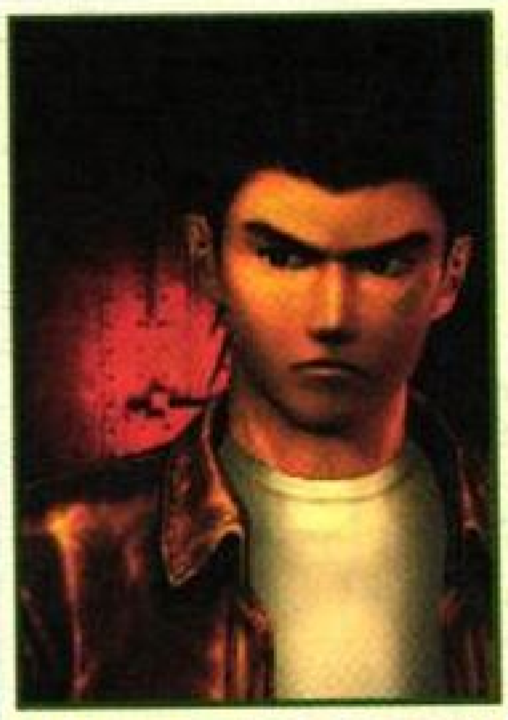
그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★★★
연출	★★★★★
소장가치	★★★★★

지난달의 황당 단순 공략 때문에 많은 분들이 속상하셨을 줄로 사려되옵니다. 사과의 뜻을 가득히 담아서 여러분께 최고의 공략을 선사합니다. 저희 셴무팀의 아름답고 훌륭한 공략과 여러분의 노력이 멋진 사이버 세계를 창출할 것으로 믿어 의심치 않습니다. 아무쪼록 건강하게 게임을 마치길 기원하며….

공략 → 셴무팀



인물소개



하즈키 료
-芭月 凉

쉔무의 주인공. 11월 29일생. 18세. 요코스카고교 3학년.
하즈키류유술(芭月流柔術)의 달인인 아버지로부터 유술을 이어받았다. 18세가 되던 날, 아버지를 남제에게 잃게되고, 그 복수를 위해서 여행에 나서게 된다.



하즈키 이와오
-芭月 巖

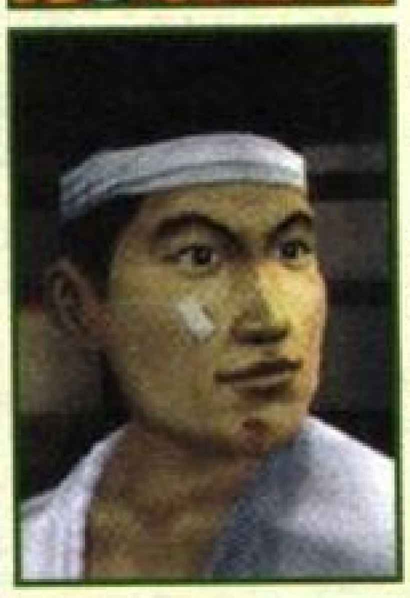
아버지 175CM, 80KG
료의 아버지. 5월 3일생. 40세. 하즈키 무관의 주인.
젊은 시절에, 중국에 무사수행을 다니며 여러 무술가들과 교류했다. 아들 료에게 그 기술들을 전수하지만, 중국에서 온 남제에게 패한다.

주요인물



창룡
-蒼龍(남제-藍帝)

악역 치우문의 간부.
정체를 알 수 없는 인물로, 이와오를 찾아서 대륙에서 건너왔다. 거울을 찾으러 왔고, 이와오와 중국에서 과거에 무슨 일이 있었는지는 알 수가 없다. 손에는 용의 문신이 있다.



후쿠하라 마사유키
-福原 正幸

제자 173CM, 68KG
이와오의 제자. 8월 6일생. 26세.
하즈키 무관에 함께 살고 있다. 다소 어벙한 성격이지만, 성실하다.



레이 셴화
-玲 莎花

셴무의 히로인
1장에서는 꿈속에서만 등장하지만, 앞으로의 전개에 큰 영향을 미칠 것으로 예상된다.



하라사키 노조미
-原崎 望

1장의 히로인 164CM, 47KG
료와 같은 학교의 친구. 8월 23일생. 18세. 요코스카고교 3학년.
캐나다에서 돌아온 2세. 양친은 캐나다에 살고 있다. 현재는 할머니가 운영하는 꽃집에서 함께 살고 있다. 항상 우는 듯한 얼굴을 하고 있다.



하야다 이네
-早田 稲

식모 155CM, 48KG
료의 어머니격 존재. 8월 9일생. 64세.
료의 어머니를 대신하는 인물로, 하즈키 무관의 일을 돕고 있다.



챠이-チャイ

적 160CM, 55KG. 치우문 내부에서도 소속은 확실하지 않다. 말하자면 말단 구성원 정도. 남제가 하즈키가에서 봉황경을 강탈한 후 행동을 시작했지만, 어쨌든 봉황경을 빌미로 치우문에 들어가려고 한 것 같다. 특이한 체질로 사용하는 기술은 인간답지 않게 특이하다. 당랑권을 사용하는 것 같지만 아류(我流)의 기술을 함께 쓴다.

친구들

이토 나오유키 (伊藤 直之)
18세. 177CM. 61KG 사쿠라가언덕
바이크 매니아. 정작 바이크 가게에서는 별로 모습이 보이지 않는다. 전화번호는 37-7492

사쿠라다 이치로 (櫻田 伊知郞)
18세. 177CM. 68KG 야마노세
오락실에 자주 등장하며, 놀러 다니기 좋아하는 녀석. 나카무라와는 무슨 관계가?

히라노 유우지 (平野 優二)
16세. 175CM. 64KG 사쿠라가언덕
고교 후배로, 제법 여러군데서 나타나지만, 주로 공원에서 미시마와 함께 있는 듯하다.

타지마 에리 (田島 繪梨)
18세. 157CM. 45KG 사쿠라가언덕
노조미, 료의 친구로, 노조미와는 상당히 친한 듯하다.

미시마 마유미 (三島 まゆみ)
18세. 163CM. 48KG 사쿠라가언덕
히라노와 함께 있는 경우가 많다. 메구미의 언니.

고교생

나카무라 노리코 (中村 紀子)
18세. 161CM. 48KG 사쿠라가언덕. 톰의 가게
사쿠라가 언덕에서 사쿠라다와 얘기하고 있는 일이 많으며, 톰의 가게에서 톰의 춤을 언제나 구경하고 있는 톰의 팬.

모리노 유미 (森野 裕美)
16세. 160CM. 48KG 도부이타.
말을 걸어도 별 반응을 해 주지 않는다.

우스이 쇼코 (白井 章子)
17세. 161CM. 49KG 도부이타.
역시 별 반응을 해 주지 않는다. 유미와 같은 곳에 사는 듯?

아웃 사이더

미하시 고로 (三橋 五郞)
18세. 180CM. 80KG 도부이타.
항구에서 처음 만나게 되는 녀석으로, 혼이 난 후에는 료를 형님으로 모신다. 유쾌한 개그 캐릭터로 포즈가 다양하다. 치잇스~.

사와노 마이 (澤野 麻衣)
16세. 161CM. 46KG. 도부이타.
호쿠호쿠 도시락 출장점의 히사카씨의 동생으로, 고로와 사이가 좋은 듯하다. 히사카씨에게 부탁받아 그녀를 갱생(?)시키는 이벤트가 있다.

나가시마 테츠야 (長島 哲也)
18세. 170CM. 56KG 도부이타.
에노키의 오른팔로 고정된 역할.

마루야마 타쿠야 (丸山 拓彌)
16세. 도부이타. 비운의 캐릭터. 그 두 번째.

에노키 아키오
18세. 172CM. 62KG 도부이타.
무리의 우두머리. 특기는 박치기로, 불굴의 정신으로 세 번이나 도전하지만….

쯔카모토 나오미치 (塚本 直道)
16세. 도부이타.
에노키의 복수를 위해 동원되지만, 그저 혼나고 마는 비운의 캐릭터.

미나미노 유미코 (南野 裕美子)
17세. 154CM. 48KG 도부이타.
여성단원의 일인으로, 항상 레나와 함께 행동함. 태도는 매우 좋지 않다.

이사야마 레나 (伊佐山 鈴奈)
17세. 156CM. 48KG 도부이타.
유미코와 함께 다니는 여성단원. 대화할 마음은 전혀 없는 듯하다.

아이들

미시마 메구미 (三島 惠)
5세. 110CM. 28KG 야마노세
새끼 고양이 이벤트로 인해서 친숙한 캐릭터. 마유미의 동생이다. 주로 신사에 있지만, 놀이터에 있는 경우도 있다.

이토 카요코 (伊藤 佳代子)
6세. 112CM. 22KG 사쿠라가언덕.
항상 길 위나 공원에서 그림을 그리며 논다. 상당히 울보인 듯하다.

사토우 리카 (佐藤 里香)
8세. 115CM.30KG. 야마노세
아오야마군과 항상 함께 얘기하고 있다.

미쯔이 코우다 (三井 廣田)
8세. 131CM. 33KG. 사쿠라가언덕.
아이들을 이끄는 골목대장. 그는 미래의 에노키?

야마모토 타츠야 (山本 達也)
7세. 120CM. 35KG. 사쿠라가언덕.
아빠 상점 앞의 가챠가챠를 즐겨하는 녀석. 입버릇은 100엔만….

이와사키 겐타 (岩崎 健太)
8세. 127CM. 32KG. 사쿠라가언덕.
야구하자고, 축구하자고 졸라댄다

다카하시 카오루 (高橋 かおる)
11세. 148CM. 40KG. 사쿠라가언덕.
아이들 중에서는 연장자격. 저녁 무렵에는 페니베어 앞의 공터에서 놀고 있다.

아오야마 켄지 (靑山 健兒)
8세. 115CM. 32KG. 야마노세
리카와 함께 있는 프로레슬링, 싸커, 야구 등의 스포츠를 좋아하는 소년.

스미야 코우타로 (住谷 浩太郞)
11세. 146CM. 42KG. 사쿠라가언덕.
타지마군과 함께 언제나 열심히 대화중.

이토 야스오 (伊藤 康夫)
9세. 118CM. 24KG. 사쿠라가언덕.
나오유키의 동생으로, 평일 오전에는 학교에 다니느라 만날 수 없다. 14시경에, 나오유키의 집에 가면 하교 길의 그를 볼 수 있다.

타지마 히데키 (田島 秀輝)
10세. 143CM. 42KG. 사쿠라가언덕.
아빠상점 앞에서 언제나 놀고 있다. 스미야군과는 단짝인 듯.

니시다 고우스케 (西田 恭輔)
6세. 사쿠라가언덕.
에노키에게 장난감을 던졌던 소년. 하라사키가 감싸준다.

주민들

사타케 유키오 (佐竹 幸夫)
43세. 165CM. 57KG. 사쿠라가언덕.
아침 일찍 일하러 나가기 때문에 그다지 볼 기회가 많지 않지만, 저녁때부터 새벽녘까지는 술집 근처를 배회하는 경우가 많다.

히라노 미나코 (平野 美奈子)
20세. 163CM. 47KG. 사쿠라가언덕.
토마토마트에서 아르바이트를 하고 있는 대학생. 휴일에는 상점가를 돌고 있다.

미시마 후사요 (三島 房代)
43세. 158CM. 48KG. 사쿠라가언덕.
마유미와 메구미의 어머니로, 아침에는 도부이타로 무언가를 사러 갔다가, 공중 전화 근처에서 얘기하고, 청소하는 것이 일과인 듯 하다.

곤도 후사코 (近藤 フサ子)
50세. 165CM. 54KG. 사쿠라가언덕.
스미야씨, 미시마씨와 아주 사이가 좋은 듯, 토마토마트에서 일하는 곤도씨의 어머니.

아베 세츠 (安部 節)

75세. 154CM, 48KG. 아베상점.
아베상점의 주인으로, 료를 어린 아이라고 부른다. 독특한 말투를 사용한다.

니시다 키요시 (西田 潔)

40세. 167CM, 62KG. 사쿠라가언덕.
평범한 샐러리맨, 점심은 아마미치, 저녁은 아지이치에서 먹는다.

사토 아리히로 (佐藤 有弘)

38세. 170CM, 60KG. 아마노세.
직업은 샐러리맨이지만, 밤에는 언제나 마작을 하러 간다.

노무라 미츠구 (野村 貢)

45세. 사쿠라가언덕.
택시 운전사로, 저녁때면 언제나 일 나갈 준비를 하는 모습을 볼 수 있다.

다카시마 츠요시 (高島 剛)

56세. 159CM, 66KG. 사쿠라가언덕.
전형적인 술주정꾼. 밤에 도부이타라면 한번쯤은 꼭 보게 될 듯하다.
루트를 뒤쫓아 보는 것도?

야마기시 시게오 (山岸 成夫)

75세. 169CM, 58KG. 사쿠라가언덕.
전직 군인이었던 사람으로, 료의 아버지인 이와오에 대해서도 잘 알고 있는 듯 하다. 초반에는 검은 차의 정체를 쫓다가 만나게 되며, 중반에는 그에게서 고무술의 기술을 가르침 받게 된다.

타키모토 마나부 (滝元 學)

36세. 165CM, 67KG. 사쿠라가언덕.
사쿠라가언덕의 건축현장에 있는, 건설작업원. 실제로, 센무의 인테리어 코디네이트를 맡은 스태프 중의 한 사람.
프로필은 있는 그대로?

사카모토 요헤이 (坂元 洋平)

37세. 178CM, 77KG. 사쿠라가언덕.
타키모토의 상사로, 공사현장에 있다. 휴일에는 만날 수 없다.

야마시타 신이치 (山下 伸一)

32세. 168CM, 56KG. 사쿠라가언덕.
우편배달원으로, 매일매일 충실한 일을 하고 있다. 말을 걸 수는 없다.

가와모토 히로시 (川本 廣)

23세. 사쿠라가언덕.
신문배달원. 역시 말을 걸 수는 없다.

도부이타 상점가의 사람들

톰 존슨 (Tom Johnson)

27세. 179CM, 80KG. 핫도그집.
핫도그점의 주인으로, 료의 친구. 언제나 경쾌한 리듬에 맞춰 춤을 추고 있다. 나중에는 항구에서도 장사를 하게 된다. 후반부에는 그에게 토네이도킥을 배우게 된다.

하니 잭슨 (Honey Jackson)

23세. 170CM, 67KG. 핫도그집.
톰의 애인으로, 저녁때쯤부터 톰과 함께 가게를 지킨다. 톰보다는 일본어에 능숙한 듯.

마리오 그리아니

48세. Bob' s Pizza.
피자가게의 주인으로 이탈리아인이다. 낙천적인 성격을 보여준다.

노다 신키치 (野田 信吉)

45세. 168CM, 62KG. 어물전 신키치.
생선가게의 주인아저씨, 낮동안은 가게를 지키다가, 폐점 후는 바이크를 타고 어디론가 나간다. 밤에는 술집에 간다.

아오이 마사루 (青井 勝)

49세. 163CM, 69KG. 마사루 야채점.
아내와 함께 야채점을 경영하고 있다. 밤에는 가라오케에서 모습을 볼 수 있다.

아오이 요시에 (青井 良江)

40세. 162CM, 50KG. 마사루 야채점.
남편과 함께 야채점을 경영하고 있다. 박수를 치며 손님들을 부르고 있다.

다무라 히로시 (田村 廣)

38세. 180CM, 80KG. 다무라 정육점.
예전에는 불량배였다. 가게에 가면 언제나 만날 수 있다.

아오키 모토유키 (青木 基幸)

34세. 168CM, 62KG. 햄버거점 퍼니 베어.
상점가 구석에 있는 퍼니 베어의 주인. 의외로 정보를 많이 갖고 있다.

토우타키치 (陶多吉)

50세. 아지이치.
요리인. 도부이타의 중국인 협회의 회장.

토우린카 (陶林夏)

48세. 아지이치.
남편과 함께 가게를 지키고 있다.

야마오카 타츠히토 (山岡 達人)

20세. 아지이치. 아지이치의 젊은 요리사. 달요리사에게 수업을 받고 있는 중.

항구

오카야스 미노루 (岡安 實)

31세. 185CM, 91KG.
제프리를 동경(?)하는 항구의 사나이. 그의 백 스로를 보지 못하면 큰일.

무라사키 신고 (村崎 眞吾)

29세. 180CM, 82KG.
오카야스와 오래전부터 함께 행동 해 온 매드엔젤스의 일원.

무라사키 신고 (村崎 眞吾)

29세. 180CM, 82KG.
오카야스와 오래전부터 함께 행동 해 온 매드엔젤스의 일원.

하타나카 요시히데 (畑中 良英)

23세. 185CM, 107KG.
매드 엔젤스의 일원으로 고교생때부터 품행이 좋지 안았다.
오카야스에게 스카웃 되었다.

스미야 나츠키 (住谷 なつき)

39세. 152CM, 52KG. 사쿠라가언덕.
정보통. 이런저런 소문에 대해 많이 알고있다. 최근 안경을 새로 맞췄다

노무라 타에코 (野村 たえ子)

44세. 158CM, 54KG. 사쿠라가언덕.
언제나 약속으로 바쁜 아주머니, 대화할 틈을 주지 않는다.

시부카와 카메 (澁川 亀)

78세. 152CM, 42KG. 사쿠라가언덕.
야마모토씨의 집을 찾아달라고 하는 할머니. 야마모토씨 집을 찾아주자.

다카하시 요시카즈 (高橋 良和)

42세. 175CM, 72KG. 사쿠라가언덕.
샐러리맨. 피곤하다고 괴로워한다.

히라노 스구루 (平野 秀)

40세. 170CM, 66KG. 사쿠라가언덕.
미나코의 아버지, 회사의 중역인 듯 하지만….

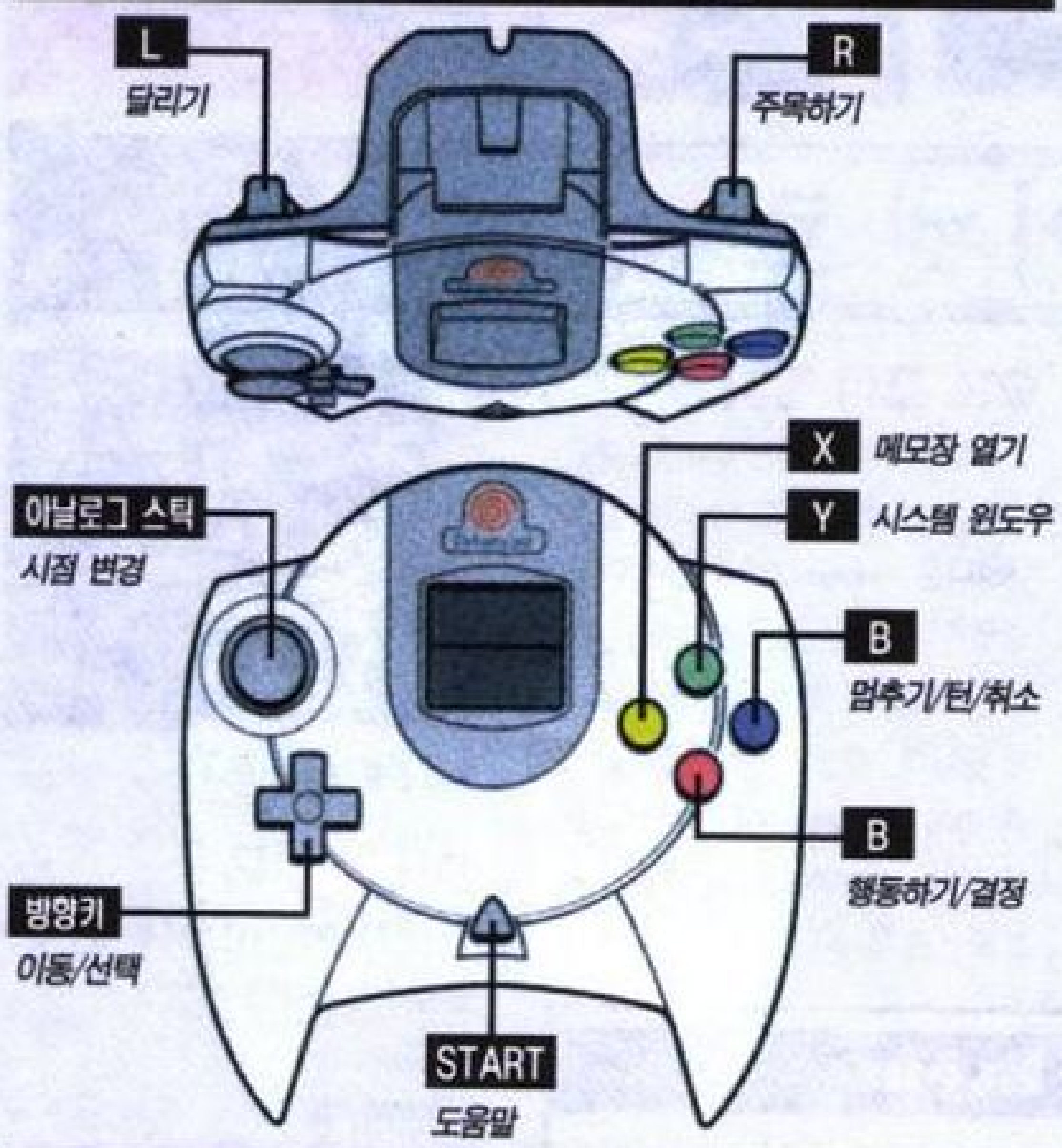
김시하 (金 時河)

34세. 171CM, 67KG.
한국인인 듯 하지만 경력은 불명.
소문으로는 한국 어떤 회사의 중역으로 휴가를 이용해 낚시를 하러 온 듯하다. 항상 낚시를 즐기고 있다.

프리 퀘스트 (FREE QUEST)

이곳 저곳을 돌아다니며 사람들과 대화를 하여 정보를 얻으며, 물건을 조사하여 이용하는 부분입니다. 게임의 스토리 진행에 있어서 가장 기본이 되는 메인 파트라고 할 수 있습니다. 일단 편리하고도 세밀한 조작 시스템을 이해하고, 마을 전체의 모습을 파악하는 것이 중요합니다. 세심한 관찰력과 추리력도 필요하겠지요.

프리 퀘스트의 조작법



조사하기

1. 방향키를 이용하여 조사할 물건이 있는 곳 근처로 갑니다.
2. 아날로그 스틱을 이용하여 조사할 물건이 있는 곳을 봅니다.
3. R버튼을 눌러서 조사할 물건에 주목합니다. 일단 주목한 뒤에는 방향키를 이용하여 가까운 곳의 다른 물건을 주목할 수도 있습니다.
4. A버튼을 이용하여 상황에 따른 행동을 취합니다.

대화하기

A버튼을 사용하여 조사하기와 같은 방법으로 할 수 있지만, 좀 더 멀리서 부를 수도 있습니다. 부른 상태에서 시간이 지나면 그냥 가버리므로 주의.

■ **아이템 사용하기**

특정한 아이템을 사용할 수 있는 물건이나 생물을 조사하거나 대화할 때는, 화면에 A버튼과 함께 Y버튼이 표시됩니다. 이때 Y를 눌러 시스템 윈도우를 열어 적절한 아이템을 꺼내서 A버튼으로 사용할 수 있습니다.

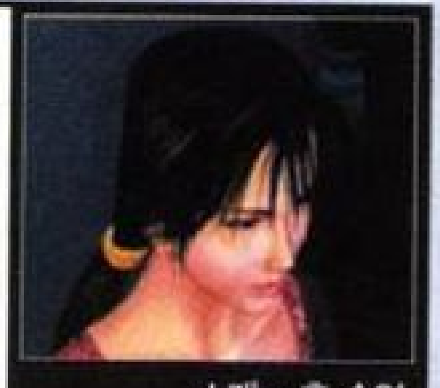
메모 활용

「료」군은 중요한 일이 있을 때면 메모하는 습관이 있습니다. 이러한 메모를 보며 플레이하면 큰 줄기만을 찾아 플레이할 수 있습니다. 메모는 형태로 보자면 「무엇은 무엇이다」라는 정의형 정보와 「무엇을 해야한다」는 의무형과 「무슨 일이 있었다」는 사실 기술 형, 「무엇을 어떻게 할까」라는 문제 제기형 등이 있습니다. 게임의 진행에 따라 메모가 일정한 장소에 적히게 되므로, 이벤트를 빠짐 없이 겪고 싶은 플레이어라면 메모가 빠진 곳이 있다면 채워 넣도록 플레이하는 것이 좋습니다. 메모를 한 뒤에는 화면 우측 하단의 나침반 옆에 메모 마크가 나오고, X버튼으로 즉시 확인할 수 있습니다. 방향키 좌우를 이용하여 1페이지씩 넘길 수 있고, 방향키 ↑↓를 이용하면 처음과 마지막 페이지로 한번에 이동할 수 있습니다.

시스템 윈도우 활용

Y버튼을 누르면 여러 가지 아이콘으로 이루어진 시스템 윈도우가 나옵니다.

Game System


소개 : 홍 수영

센무의 이야기를 해줄게요. 그래요. 『아이템』의 얘기예요. 회중 전등이나 양초는 불을 밝힐 때 사용할 수 있어요. 하지만, 낭비해서는 안되요. 필요한 때에 없으면 곤란하잖아요? 기술의 두루마리 같은 것도 있지요. 하지만, 읽는 것만으로 금방 사용할 수 있을 거라고 생각하지는 말아요. 권법은 그렇게 쉽지 않아요. 시계도 있어요. 약속 시간을 지키지 않는 사람은 신뢰받기 힘들죠. 주의하세요. 『메모장』에 대해서도 가르쳐 주죠. 소중한 것이에요. 이것에는 사람들에게 들은 이야기나 중요한 일들을 적어 가는 거예요. 지금까지의 일을 돌아보고 싶다던가, 앞으로 무엇을 해야 할지 모르게 될 때, 열어보면 되요. 사용법도 간단. X버튼을 누르는 것만으로 쉽게 볼 수 있게 만들어져 있어요. 음, 『시스템 윈도우』의 이야기를 하죠. 아이템은 전부 시스템 윈도우 속에 정리되어 있어요. 시스템 윈도우는 Y버튼을 누르는 것만으로 열리고, 아이템을 선택하는 커서는, 이전에 사용한 아이템 위에 남아있으니까, 사용하기 쉬워요. 시스템 윈도우에는 『돈』도 모아져 있어요. 버스 요금, 전화 요금, 무엇을 하던지 돈은 소중히 해야하죠. 게임 센터에 사용하는 것도 좋지만 적당히 하세요. 그리고, 모든 아이템은 조사해 볼 수가 있어요. 새로운 아이템을 손에 넣으면 잘 조사해 보세요. 그때까지 눈치채지 못했던 사실을 발견할 수 있을지도 몰라요. 그리고, 『탐색』의 설명을 하지 않으면 안되겠죠? 아날로그 키와 줌을 사용해서, 여러 곳을 쳐다보세요. 슥~ 하고 시점이 고정되는 곳이 있을 거예요. 그래요. 이것이 『록 온 시스템』이에요. 록 온이 되면, A버튼을 누르세요. 문을 열거나, 물건을 잡거나, 이런저런 일들을 할 수 있어요. 이 때, 필요한 아이템은 그대로 손에 넣고, 아이템이 되요. 마지막으로 한가지, 스타트 버튼을 눌러본 사람은 이미 알겠지만, 센무에는 『헬프』 기능이 있어요. 헬프 기능이라는 것은 그 장소 장소에 적당한 조작방법을 표시, 설명해주는 기능이에요. 어떻게 하는 건지 모르겠을 때에는 스타트 버튼을 누르세요. 그리고, 헬프를 보면 되는 거예요. 누구라도 알기 쉽게, 친절하게 쓰여 있어요. 안심하세요. 그럼, 이번엔 여기까지. 어느 정도 알겠죠?

1. 소지 아이템

구입하거나 획득한 아이템을 보여줍니다. A버튼으로 선택하면 아이템이 줌업 되고, 만일 사용해야 할 상황이라면 다시 A를 눌러 사용합니다.

2. 시스템 아이콘



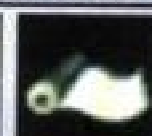
RESUME

게임을 일시 중단합니다. 실행하면 게임이 멈추고, 다음에 시작할 때에는 타이틀 화면에서 『CONTINUE』를 선택하여 RESUME을 실시한 상황부터 이어서 할 수 있습니다. 프리 퀘스트의 어느 상황에서도 사용할 수 있지만, 이어서 할 수 있는 횟수는 1회이므로 주의해야합니다.



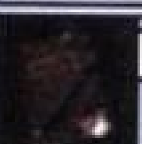
설정

옵션을 바꿀 수 있습니다. 타이틀 화면에서 설명한 옵션과 같습니다.



기술 두루말이

수련하여 얻은 기술의 이름과 커맨드, 그리고 동작들을 볼 수 있습니다.



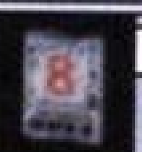
메모장

메모한 내용을 볼 수 있습니다. X버튼으로 불러오는 것과 같습니다.



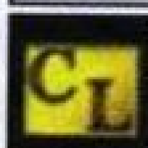
코인

슬롯 머신에서 사용하는 코인을 가지고 있는 수를 알 수 있습니다.



달력

현재의 날짜와 시간, 요일 등을 알 수 있습니다.



콜렉션

뽑기에서 얻은 물건들을 볼 수 있습니다.

3. 소지 금액

4. 현재 장소

뷰 모드 (VIEW MODE)

프리 퀘스트 중이나 기타 다른 모드를 진행하다가, 특별한 이벤트에 한해서 자동으로 진행되는 『뷰 모드』가 시작됩니다. 특별히 하는 일은 없으니, 타 게임의 동영상을 보는 기분으로 즐길 수 있습니다.

이정재씨의 명대사, 「이게 영화야 게임이야」 ▶





퀵 타이머 이벤트 (QTE)

프리 퀘스트 도중, 갑자기 공이 날아온다거나 적의 공격을 받는 것과 같이 발생합니다. 화면내에 표시되는 버튼 아이콘에 따라 버튼을 눌러주면 『료』가 적절한 행동을 합니다. 만일 옳지 못한 버튼을 누르거나 제한 시간을 초과하게 되면, 실패하게 됩니다. 본문에서 『QTE』라고 표시한 곳의 커맨드가 이것에 해당됩니다. 성공시의 커맨드를 기술하였고, 분기가 있는 부분은 분기별로 정리하여두었습니다.



▲ 갑자기 날아오는 공, QTE발동!

QTE 조작 방법

QTE의 룰은 간단합니다. 화면상에 『삐비빅빅』하는 소리와 함께 나타나는 버튼을 그대로 눌러주면, 료에게 유리한 쪽으로 행동하고, 만일 실패하면 불리한 쪽으로 흐르게 됩니다. 사용하는 버튼은 A, B와 방향키로 A와 B는 손발을 쓰는 일에, 방향키는 몸을 피하는 쪽으로 사용됩니다.



▲ 버튼에 맞게 누르기

QTE의 종류

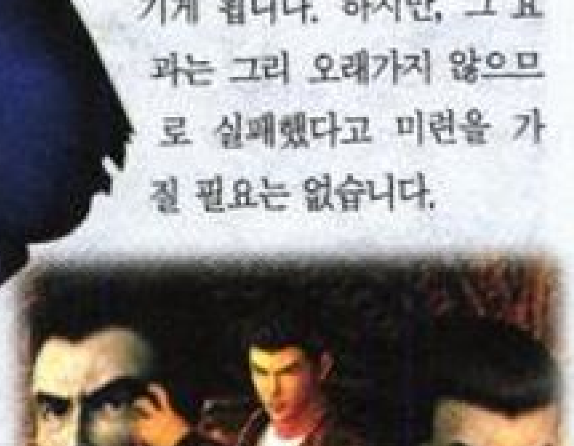
퀵 타이머 이벤트에는 두 가지 종류가 있습니다.

1. RETRY형

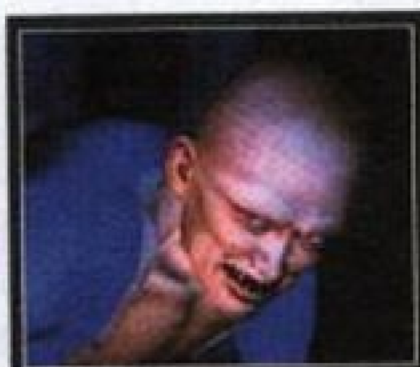
한번 실패해도 다시 한번 같은 버튼의 QTE로 기회가 주어지며, 만일 2번 연속 실패하게 되면, 처음부터 같은 버튼의 패턴으로 시작하게 되는 QTE입니다. 주로 스토리의 큰 줄기를 맡는 QTE가 이러한 형태입니다.

2. ONE CHANCE형

한번 실패하면 기회가 다시 주어지지 않으며, 다른 내용으로 이야기가 전개되는 QTE입니다. 때문에 자잘한 내용의 분기가 생기게 됩니다. 하지만, 그 효과는 그리 오래가지 않으므로 실패했다고 미련을 가질 필요는 없습니다.



Quick Timer Event



소개 : 차이

넌, 운이 좋구나. 이 몸을 이렇게 찬찬히 뵈면서 설명을 들을 수 있으니까 말이야. 너희들 『QTE』라고 알아? 뭐, 안다고? 건방지구나 케···. 뭐 좋아. 모르는 놈들도 있을 테니, 알고 있는 녀석들은 한번 더 들어라. 케헤.

『QTE』라는 것은 퀵 타이머 이벤트의 약자다. 표시되는 아이콘에 맞춰서 버튼을 누르는 것만으로 누구라도, 간단하게, 아주 재밌지, 흥미로운 이벤트를 체험할 수 있다 케···. 바리에이션은 풍부하다 케···.

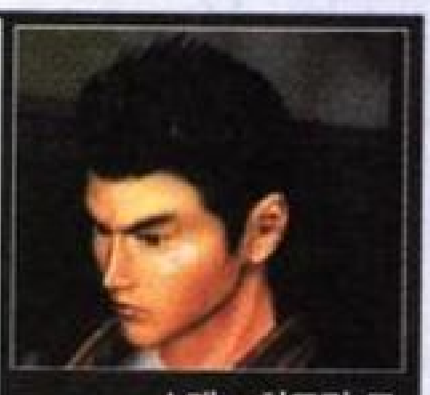


갑자기 날아오는 공! 갑작스런 순간에 피할 수 있을까? 『찾고 있던 남자를 발견했다』라는 순간에 체이스 QTE. 케케케, 우물쭈물 할 새가 없어. 사람들 틈을 빠져 나가라! 펜스를 뛰어 넘어라! 자아, 비키고, 피하고, 이런, 사과가 굴러온다. 뛰어넘어라! 끝까지 쫓는 거야! 케케케 어때? 어르신의 중계방송만으로도 두근두근하지 않아? 한순간의 판단이 성공, 실패의 명암을 가르지 케. 이 간단함과 경쾌함의 융합이 두근두근하는 체험을 누구든지 할 수 있도록 해 준거지. 아차, 잊어먹었네. 설령 실패로 끝나도 걱정할 일은 없어. 실패하면 실패한대로 뒷 이야기가 준비되어 있으니까. 어이, 『QTE배틀』은 알고 있나? 가르쳐 주지, 가르쳐 주지 케헤. 싸움을 다이나믹하게 QTE로 표현한 것이 QTE배틀이라고 불리는 것이지. 케···버튼 하나로, 때리고, 차고, 던진다. 다양한 기술이 펼쳐지고, 그래 박력만점의 싸움이 벌어지지 케. 케케~. 적의 공격을 피하면서 동시에 반격! 두 사람을 한번에 날려버리고, 넋이 나갈 정도로 멋지지 케. 날아간 적 때문에 부서지는 나무 상자와 진열장. 굉장하지? 케케케케. QTE는, 언제, 어디서 무엇이 시작될지 알 수가 없어. 이 몸처럼 신출귀몰 하다는 거야. 당황하지 말고, 시원시원하게 눌러. 방심하다간 어느 사이엔가 이 몸이 배후에 숨어 들어가 있을지도 모르니까. 케케케케케케케케케. 케켓

프리 배틀 (FREE BATTLE)

프리 퀘스트에서 활동하던 무대를 그대로 이용하여, 프리 배틀을 벌입니다.

Battle System


소개 : 하즈키 료

『수행 시스템』에 대해서 얘기하지. 수행 없이 권법은 늘지 않아. 매일매일의 수행 방법을, 자기 전에 결정할 수 있지. 손 기술, 발 기술, 던지기, 어떤 기술을 중점적으로 수행하는가에 따라 그 결과도 달라지지. 수행이 숙련도의 상승을 가져오고, 그에 따라서, 각각의 기술들이 중급, 상급으로 변화해 가지. 즉, 수행방법을 바꾸는 것으로, 자신에게 맞는 격투 스타일로 변화시켜 가는 것이 가능하다는 것이야. 물론, 번거로운 조작은 필요 없어. 이야기의 진행에 맞춰서, 숙련도는 올라가니까. 뭘 더욱 더 수행하고 싶은지 때때로 정하기만 하면 되지. 그리고 싫지 않으면 그냥 둬도 문제는 없어. 그때는 빠짐없이 모든 기술을 수행하니까….

다음은 『기술 전수 시스템』에 대해서 얘기하지. 이야기를 진행해 나가면, 기술을 가르쳐 주는 사람과 만나게 될 때가 있어. 그 사람의 가르침을 참고로 해서, 올바르게 버튼을 누르면 기술을 쓸 수 있지. 몸의 움직임, 다리의 움직임, 그 타이밍, 정확히 시범도 보여주니까, 단계를 따라서 천천히 가르쳐 주니까 걱정 없어. 몇 번을 해도 모르겠다면 『VMS』를 보도록 해. 정답 커맨드가 표시되어 있을 테니까…. 언제라도 배우는 사람들에게도 신경 쓰고 있으니까…. 여러 사람들과 만나서 많은 기술을 배워 둬. 배운 기술은 연습할 수 있지. 근데, 어디서 연습할 수 있는가는 스스로 찾아보도록 해. 그리고, 기술을 여러 가지로 시험해 보는 게 좋아. 아무리 신기술을 습득했다고 해도, 그 기술에 익숙해 져야해. 자신의 뼈와 살이라고 말할 수 있을 정도로 해두지 않으면 안돼. 마지막으로, 『프리 배틀』 그래, 실전이야. 물론, 수행해서 진화시킨 기술, 기술 전수로 배운 기술도 시험할 수 있어. 셴무의 전혀 새로운 배틀 시스템은, 간단한 조작으로, 긴장감 넘치는 배틀을 실현했지. 그 중에서도 특징적인 것은 『흘리기』야. 공격이 흘려진 상대는 밸런스가 깨지고, 그때의 일격을 놓치는 녀석은 없지. 한가지 더 말해두지. 『피하기』다. 능숙한 『피하기』는 터무니없는 공격보다도 효과가 있지. 피해서 뒤로 돌아 들어가, 그대로 던져 버려. 배운 기술, 수행해서 발전한 기술에, 이 『흘리기』와 『피하기』를 섞어서 싸우는 거다. 실전에서 자신의 힘을 확인할 수 있지. 드럼통, 나무상자를 던져 오는 적도 있으니까 조심해. 반드시 전조가 있을 테니. 무턱대고 싸울 생각은 없지만, 튀는 불똥은 걷어낸다는 것이지. 용서는 없어. 덤비는 녀석은 각오해라. 매일, 수행을 게을리 말고, 다른 사람의 가르침에 귀를 기울이며, 그리고 실전에서 경험을 쌓는 『수행 시스템』, 『기술 전수 시스템』, 『프리 배틀』. 이 세 가지를 잊지 않도록.

■ 프리 배틀의 조작

패드 조작	하는 일
아날로그 스틱	시점 이동
방향 키	이동
L	달리기
R	단축 기술
A	발 기술
B	던지기
X	손 기술
Y	흘리기/특수 이동

[손 기술]

X버튼으로 사용하며, 손을 이용한 기술로 『버추어 파이터』의 P버튼과 비슷한 용도입니다. 연타만으로도 빠른 연속기가 가능하며 도중에 그만두고 다른 기술로 이어가기 편하지만 리치가 짧고 중단과 상단 공격 한정이라는 단점이 있습니다.

[발 기술]

A버튼으로 사용하며, 발을 이용한 상·중·하단 공격을 사용할 수 있습니다. 손 기술이 직진성 기술이 많은 반면에, 발 기술은 리치가 긴 직진성 기술 뿐만 아니라 회전 반경이 큰 공격도 많습니다. 하지만 공격 모션이 큰 것이 허점이므로 주의해야합니다. 『버추어 파이터』의 K버튼과 비슷한 용도입니다.

[던지기]

상대 가까이에서 B버튼을 누르면 상대를 잡아서 던집니다. 던지기는 한번에 적을 다운시킬 수 있어 싸움의 흐름을 바꾸는데 유리하지만, 다인 대전에서는 다른 상대에게 허점을 보이게 될 수도 있으니 주의해야 합니다. 상대와의 방향에 따라 옆잡기 뒤잡기등이 있으며, 커맨드에 따라 다양한 던지기 기술이 나갑니다. 던지기 실패시의 모션에 허점이 있으니 주의. 『버추어 파이터』의 P+G와 비슷한 용도입니다.

[잡기 풀기]

상대의 잡기가 들어온 순간 B버튼이나 Y버튼을 누르면 잡기를 풀 수 있습니다. 잡기를 풀면 데미지를 주지도 받지도 않지만, 상대의 잡기의 종류에 따라 잡기를 푼 후의 위치가 달라지며 대부분 료에게 유리한 쪽이 됩니다. 상대방도 료의 잡기를 풀 수 있으니 주의해야 합니다.

[덕킹]

몸을 수그려 상대의 공격을 피합니다. Y버튼을 눌러 상단과 중단공격과 연속기 대부분을 피할 수 있으며, 후에 공격이나 잡기를 하면 특수한 기술이 나가게 됩니다. 아래 표를 참조하여 덕킹 후에는 적절한 추가타를 넣는 것이 좋습니다.

[흘리기]

상대의 공격이 들어올 때 Y버튼을 눌러주면 공격에 따라 여러 가지의 흘리기를 행합니다. 적의 연속 공격이 들어올 때는 Y버튼 연타로, 모션이 큰 공격이 들어올 때는 타이밍을 잘 맞춰서 눌러주면 적을 딜레이에 빠뜨릴 수 있습니다. 흘리기 후에 A나 X와 같은 공격 버튼을 누르면 기술 커맨드를 넣지 않아도 상황에 맞는 연계가 나오게 되므로 유용하게 사용할 수 있습니다. 또한 흘리기 후에는 상대의 배후나 측면을 점하게 되므로 던지기 공격을 행하기도 좋습니다.

[회피]

몸을 좌우로 움직여 상대의 직선적인 공격을 피할 수 있습니다. 『VF3』의 회피와 같이 상대의 90도 이상 회전 공격이나 잡기 기술은 피할 수 없으므로 주의해야 합니다. 하지만 『버추어 파이터』와는 달리 G(가드)버튼이 없기 때문에, 앞서 설명한 흘리기와 회피를 잘 사용하여 몸을 지키는 것이 『셴무』의 방어법이라 할 수 있습니다.

[뒤돌기]

상대에게 등을 보이고 있을 때 Y버튼을 눌러주면 옆으로 이동하며 뒤돌게 됩니다. 『VF3』와 같은 모션으로, 상대의 직선적인 공격과 상단 공격을 피하며 돌 수 있습니다.

[앉아 대시]

상대 방향으로 방향 키를 입력하며 Y버튼을 누르면, 앉아 대시를 행합니다. 『버추어 파이터』의 앉아 대시와 같이 상단 공격을 회피하며 접근하는데 유용합니다. 하지만, 대시 캔슬 기능은 없으므로 단발성으로 밖에 사용할 수 없습니다.

[체력 회복]

화면 좌측 하단에 표시된 원형의 마크는 료의 체력을 나타냅니다. 체력이 저하되면 녹색 구슬이 점점 사라지게 되고, 모두 사라지면 프리 배틀에서 지게 됩니다. 하지만, 일정 시간동안 공격을 받지 않으면 다시금 체력이 회복되므로, 위험하

다면 상대에게서 멀리 떨어져 체력을 회복하는 것이 좋습니다.

[달리기]

프리 퀘스트 때와 같은 방법으로 달리기를 합니다. 하지만, 너무 오래 달리면 료가 숨이 차서 멈추며, 이때 딜레이가 생기기 때문에 주의해야 합니다. 달리기는 다른 공격 버튼과 조합하여 도약이 필요한 강력한 공격을 하거나, Y버튼과 조합하여 『영신(影身)』과 같은 특수 이동기를 사용하는데에도 쓰입니다. 또한 상대에게 멀어져서 체력을 회복하거나 유리한 곳으로 이동하기에도 좋습니다.

[단축 기술]

R버튼을 누르는 것만으로, 미리 등록해둔 기술을 바로 사용할 수 있습니다. 커맨드가 어려운 기술이나 시점 변경으로 좌우가 바뀌기 쉬운 기술을 넣어두면 언제라도 사용할 수 있습니다. 등록은 기술 두루마리를 펼친 뒤, 원하는 기술에 A버튼을 이용하여 R마크를 넣으면 됩니다.

[실전 전법]

기술을 모두 익혔으면 이제 실전에서 활용할 수 있어야 합니다. 하지만 실전은 통나무를 상대로 하는 것이 아닌 적을 상대로 하기 때문에 이에 따른 기술이 필요합니다.

◆VF에 익숙하지 않은

희대의 명작 『버추어 파이터』를 플레이하지 않았다는 인생의 오점을 남긴 분은 우선 『VF』식의 플레이에 익숙해지기까지 노력이 필요합니다. 일단 몸에 감각이 오기 전까지 사용할 수 있는 방법을 추천합니다.

1. 한번에 여러명을 상대하려 하지 말라

『파이널 파이트』의 경우는 한쪽에 모아두고 『와리가리』(모르시는 분은 주위에 나이 지긋한 중년에게 도움을)로 처리하는 방법이 통용되었지만, 3D게임이 되면서 입체감을 얻은 『자코』들은 서로 모여있긴 해도 겹쳐있지는 않습니다. 따라서 단순히 앞으로 공격하기만 해서는 1명에게밖에 타격을 줄 수 없습니다. 따라서 한번에 여러명을 상대하려 하다가는 주위의 자코에게 혼나게 됩니다.

2. 조작에 익숙해질 때까지 단축기술

자신이 사용하고 싶은 기술을 R버튼에 넣어두고 한번에 한명씩 쓰러뜨린다는 각오로 적을 유인해서 쓰러뜨립니다. 다른 잔기술은 생각하지 말고, 오로지 적이 다가오면 R을 눌러줍니다. 대신 적이 다운될 만한 강력한 기술을 넣는 것이 좋습니다.

◆VF에만 익숙한

같은 사람이 제작했으니 같은 감각이라고 생각하면 혼납니다. 일단 360도 전방위로 뛰어 다니는 일이 가능하며, G버튼과 앉기가 사라져서 여러모로 많이 다릅니다. 그리고 『VF』와는 달리 한 명의 대전 상대가 아니고 때로는 많은 적과 한번에 상대해야 합니다.

1. 1대 1의 대전

『VF』와 같이 1명의 적과 상대합니다. 이러한 경우 대부분 적들은 고유한 기술과 료와 대등하거나 더욱 높은 실력을 가지고 있으므로 세심한 대전이 요구됩니다. 방해하는 인물이 없으므로, 적의 움직임에만 집중하여 공격을 흘리고 반격하는 방식이 좋습니다. 처음에는 움직이지 않고 적의 움직임을 보며 흘리고 공격하는 방법이 좋고, 조금 더 익숙해지면 기회를 잡아 몰아치는 공격이 가능해집니다. 연청권의 귀장과의 싸움이나 당랑권의 차이, 매드 엔젤스의 중간 보스등, 독특한 기술을 펼치는 적들을 상대하므로 적의 공격 방법을 알아두는 것도 중요합니다.

2. 1대 다수 대전

상대의 수가 많기 때문에 개싸움이 되기 쉽습니다. 수가 비교적 적은 경우에는 한 명을 집중적으로 공격하거나 던지기로 다운시킨 뒤, 다른 적을 상대하는 것이 좋습니다. 또, 상대가 너무 많다면, 일단 도망간 뒤 달려오는 적을 차례대로 강력한 단발성 공격으로 다운시키는 것이 좋습니다. 상대가 쫓아오는 속도가 다르기 때문에 1명씩 상대할 수 있습니다. 좀 더 익숙해지면 『토네이도 킥』과 같이 회전 반경이 큰 기술로 여러명을 쓰러뜨리거나, 던지기의 방향에 따라 다양하게 사용하여, 던져지는 상대를 이용해 다른 적을 공격하는 등의 응용을 시도해야합니다.

료의 기술표

비고

〈입수〉	프리 퀘스트에서 기술서를 얻어서 배우는 기술
〈구입〉	골동품 점에서 기술서를 구입하여 배우는 기술
〈전수〉	다른 사람에게 기술 전수를 통해 배우는 기술
〈미습득〉	처음에는 없지만, 연습 때 커맨드 입력으로 익히는 기술
〈배후〉	적의 등 뒤에서 사용하는 기술
〈측면〉	적의 옆쪽에서 사용하는 기술
〈L〉	달리는 도중 사용하는 기술

3장에서 입수하는 기술은 넣지 않았습니다. 스토리의 진행에 따라 배우시기 바랍니다.

- 手技 손 기술 -

기술명	커맨드	비고	뜻(독음)
虎菱	X		(토라비시)
	X		
	XX		
	XXX		
	XXXX		
	XXXXX		
	XXXXXX		
	XXXXXXX		
	XXXXXXXX		
	XXA		
	XX←A		
	XX←AA		
	XX←AAA		
	XXXA		
	XX→X		
	XX→XX		
	XX→XA		
	XA		
	XAA		
	XAAA		
小車打ち	→X	소처치기	소차타(코구루마우치)
水月突き	→X(X)	(숙련되면 세발 째)〈전승〉	수월돌(미즈키즈키)
捻じり菱	←X		(네지리비시)
裡門頂~	→→X		이문정주(리몬쵸츄)
昇り菱	←←X		(노보리비시)
袖突き	→←X	〈미습득〉	소매찌르기(소데즈키)
村雨突き	←→X	〈미습득〉	(무라아메즈키)

- 强技 강한 기술 -

기술명	커맨드	비고	뜻(독음)
大車	X+A		(오오구루마)
手波	→X+A		(모로테나미)
裏柳	→→X+A		(우라야나기)
崩山掌	←←X+A		(호잔소)
風車	X+A	〈L〉	(후우샤)
刃~	←→→X+A	〈입수〉	(소우진)
烈晃閃	→←←X+A	〈구입〉	(렛코우센)

- 足技 발 기술 -

기술명	커맨드	비고	뜻(독음)
三日月蹴り	A		초생달차기(미카즈키게리)
踏み蹴り	→A		밟아 차기(후미게리)
拂い~~	←A		(하라이나기)
滝昇り	→→A		(타키노보리)
袈裟斬り	←→A		비스듬히 베기(케사기리)
雷蹴り	→←A	〈미습득〉	번개차기(이카즈치게리)
出足止め	←→A	〈미습득〉	나오는 발 멈추기(데아시토메)
虎亂	→←X+A	〈미습득〉	(코란)
新月	←→X+A	〈미습득〉	(신게쯔)
疾風	(L)A	(하아테)	(싯푸우)
影狩り	(L)Y+A	〈입수〉	그림자 사냥(카게카리)
飛燕旋刈	←→→X+A	〈구입〉	(히렌센게)
旋風	→→←A	〈구입〉	(센푸우)
土蜘蛛	←→→A	〈구입〉	(쯔지쿠모)

- 投技 던지기 -

기술명	커맨드	비고	뜻(독음)
背負い投げ	B		업어치기(세오이나게)
拂い腰	→B		(하라이고시)
巴投げ	←B		원 던지기(토모에나게)
裏巴	←B→←A		(우라토모에)
霞刈り	→→B		안개 자르기(카스미가리)
羅刹落し	←→B		나찰 떨구기(라시쯔오토시)
巻き固め	→→B	〈미습득〉	묶어 굳히기(마키가타메)
天狗勝	←—B	〈미습득〉	(텐구쇼)
裏葉月	B	〈측면〉	(우라하즈키)
裏落し	B	〈배후〉	뒷 떨구기(우라오토시)
虎身崩し	←→BB	〈구입〉	호랑이 무너뜨리기(토미라쿠즈시)
朧無	→←→B, X, X+A	〈구입〉	(오보로무소우)

- 足技 발 기술 -

조건	커맨드	조건	커맨드	조건	커맨드
덕킹 중	X	덕킹 중, 근접 시	B	배후 덕킹 중	X
	A		BB		A
	X+A	덕킹 중, 근접 시, 상대 뒤	B		X+A
			BB	배후 덕킹 중, 근접 시	B

매직 웨더 (MAGIC WEATHER)



▲ 정월에는 전통복을!

날짜	날씨
12/3(수)	맑음
12/4(목)	맑음
12/5(금)	비온 뒤 맑음
12/6(토)	맑은 뒤 흐림
12/7(일)	비온 뒤 눈
12/8(월)	비온 뒤 맑음
12/9(화)	비온 뒤 맑음
12/10(수)	비온 뒤 흐린 뒤 비
12/11(목)	눈
12/12(금)	맑은 뒤 눈온 뒤 비
12/13(토)	맑음 때때로 눈
12/14(일)	맑음
12/15(월)	맑은 뒤 흐림
12/16(화)	비 때때로 흐린 뒤 맑음
12/17(수)	맑음
12/18(목)	흐린 뒤 맑음
12/19(금)	맑은 뒤 흐린 뒤 비
12/20(토)	흐림 때때로 맑음
12/21(일)	맑음 때때로 비
12/22(월)	맑음
12/23(화)	흐림
12/24(수)	눈
12/25(목)	눈
12/26(금)	눈온 뒤 흐림
12/27(토)	흐림
12/28(일)	맑은 뒤 흐린 뒤 비
12/29(월)	맑은 뒤 흐림
12/30(화)	맑음 때때로 흐림
12/31(수)	맑음 때때로 흐린 뒤 눈
1/1(목)	눈온 뒤 맑음
1/2(금)	비온 뒤 맑음
1/3(토)	맑음
1/4(일)	맑은 뒤 흐림
1/5(월)	눈온 뒤 흐림
1/6(화)	맑은 뒤 비
1/7(수)	비 때때로 흐린 뒤 맑음
1/8(목)	흐린 뒤 맑음
1/9(금)	맑은 뒤 눈온 뒤 흐림
1/10(토)	맑음
1/11(일)	흐림
1/12(월)	흐림 때때로 맑음
1/13(화)	맑은 뒤 흐린 뒤 비
1/14(수)	흐린 뒤 눈
1/15(목)	눈온 뒤 맑음
1/16(금)	맑은 뒤 흐림
1/17(토)	흐린 뒤 맑음
1/18(일)	맑은 뒤 흐린 뒤 눈
1/19(월)	눈온 뒤 흐림
1/20(화)	맑음
1/21(수)	흐림
1/22(목)	흐림
1/23(금)	비
1/24(토)	비온 뒤 눈
1/25(일)	비온 뒤 흐린 뒤 눈
1/26(월)	맑은 뒤 눈
1/27(화)	맑은 뒤 흐림
1/28(수)	눈 때때로 흐림
1/29(목)	눈온 뒤 맑음
1/30(금)	맑음
1/31(토)	맑은 뒤 비

미니 게임 (MINI GAME)

센무 안에서도 또 다른 게임을 할 수 있습니다. 게임 센터의 『스페이스 헤리어』라던가, 경품으로 받은 세가 새턴 CD를 이용하여 집에서도 즐길 수 있습니다. 또, 『가챠가챠』(우리식으로 『100원 넣고 돌리기』나, 『뽑기』)를 통해 얻을 수 있는 아이템 리스트도 이곳에 정리하였으니 컬렉터들은 참고하시기 바랍니다.

가챠가챠 리스트

阿部상점 좌측-버추어 파이터

아키라 1	울프 1	사라 1
아키라 2	울파 2	사라 2
파이 1	제프리 1	잭키 1
파이 2	제프리 2	잭키 2
라우 1	카게 1	나무인형
라우 2	카게 2	

阿部상점 우측-와쿠와쿠 세가월드

소닉 1	바쿠	에스피오
소닉 2	빈	Dr. 에그맨
테일스	헝그	챠오&피안
너클즈	에이미	리스터

게임센터 YOU좌측-와쿠와쿠 세가월드

TRY · Z	마우	코바비치	메가드라이나
솔로 · 윙	치킨랙	아이다 II	기어오야
나이츠 1	알렉스 키드	샵	사타로
나이츠 2	오파오파	MOBO	드림캐스꼬
스페이스 헤리어	젯트 오파오파	ROBO	
루파	풋포즈	호넷	

항구 토마토 마트 중앙-탈 것 시리즈

행온 1	비즈니스 바이크	웨건 1
행온 2	쿠페 1	웨건 2
행온 3	쿠페 2	웨건 3
행온 4	쿠페 3	웨건 4
행온 5	쿠페 4	웨건 5
스쿠터	쿠페 5	버스

게임센터 우측-버추어 파이터 키즈

키즈 아키라 1	키즈 제프리 1	키즈 리온 1
키즈 아키라 2	키즈 제프리 2	키즈 리온 2
키즈 파이 1	키즈 카게 1	키즈 순 1
키즈 파이 2	키즈 카게 2	키스 순 2
키즈 라우 1	키즈 사라 1	키즈 듀랄 Silver
키즈 라우 2	키즈 사라 2	키즈 듀랄 Gold
키즈 울프 1	키즈 잭키 1	
키즈 울프 2	키즈 잭키 2	

항구 토마토 마트 우측-「남자의 로망」항구 시리즈

트랙 1	트랙 4	센무 콘테이너	이카리
트랙 2	트랙 5	콘테이너	바퀴
트랙 3	포크 리프트	나무 상자	튜브

모든 가챠가챠 공통

빈스빈 1	헤비 봄 1	슈퍼 볼 1	주사위 1
빈스빈 2	헤비 봄 2	슈퍼 볼 2	주사위 2
빈스빈 3	헤비 봄 3	슈퍼 볼 3	주사위 3


소개 : 하라사키 노조미

Mini Game

안녕하세요. 저는 하라사키 노조미. 잘 부탁해요. 오늘은 모두에게 「미니게임」에 대해서 가르쳐줄게요. 미니게임이라는 건 게임 속에서 즐길 수 있는 게임을 말해요. 간단한 놀이지만, 센무에는 그런 것이 여러 가지가 들어있어요. 몇 개의 예를 들어 설명할게요. 그럼, 다트부터. 화살을 던져서 합계 득점을 겨루는 거에요. A버튼으로 화살을 던지는 것이지만, 던지는 타이밍에 따라 화살이 맞는 장소가 변해요. 고득점을 노리세요. 다음은.. 슬롯 머신. 100엔에 20개. 처음엔 여기에서 스타트. 쓰리 세븐 같은 거라도 나오면 와아 돈벼락. 아차. 코인은 가게의 아저씨가 잘 맡아주니까. 언제든지 원하는 때에 계속할 수 있어요. 익사이트 QTE는 즐거워요. 또 이걸로 QTE의 연습도 할 수 있고, 점점 빨라지는 스피드에 어디까지 쫓아 갈 수 있을까요. 하이 스코어는 기록되니까 친구들과 비교해서 경쟁해 보는 것도 좋겠죠. 어느 것도 룰은 간단하고 심플하지만, 속은 깊어요. 분명 빠져들 거에요. 약속 전의 시간 때우기로도 좋을 것 같네요. 하지만, 너무 놀면 돈이 없어지니까 조심해요. 게임 센터에 있는 행온. 타보고 싶네요. 이래봬도 노조미는 행온을 좋아해요. 할 수 있을까. 「미니게임 찾기」같은 거 해보면 재미있어요. 쥬크 박스 같은 것도 있다는 얘기고, 좀 더 얘기하고 싶지만, 이걸로 끝. 또 만날 수 있을 거에요. 그때는 좀더 좀더 얘기해요. 그럼, 바이바이.

도부이타 상점들의 영업 시간

이벤트나 약속을 위해서, 혹은 물건을 사기 위해서 상점에 가야할 일이 많습니다. 원활한 진행을 위해서는 가고자하는 상점의 영업시간 정도는 체크하고 움직여야 합니다. 하지만, 본문에서 따로 다루면 난잡해지기 때문에 따로 표로 정리했으니 참조하시기 바랍니다.

상점 종류	상호	영업 시간
담배 가게	平田商店	7:00~18:30
꽃가게	스마일리	7:00~18:30
이발소	이용 마에다	10:00~18:00
게임 센터	YOU	10:00~24:00
국수 집	야마路	11:00~21:00
고기 집	타무라 정육점	7:00~18:30
빵 집	코미네 베이커리	7:00~18:30
잠바 가게	주피트리스	10:00~20:00
잠바 딱지 가게	마리 상회	10:00~20:00
밀리터리 샵	쿠리타	10:00~21:00
여행사	세계여행사	9:00~20:00
노점 아메리칸 푸드	톰즈 핫독	8:30~24:00
생선 가게	魚吉	7:00~18:30
보세 옷가게	워터 드래곤	10:00~20:00
골동품 점	골동문화당	10:00~22:00
도시락 가게	호쿠호쿠 도시락	10:00~20:00
편의점	토마토 마트	0:00~24:00
야채 가게	팔백승	7:00~18:30
꽃가게	아이다	7::00~22:30
여행사	아시아 여행사	10:00~20:00

상점 종류	상호	영업 시간
약국	本田약국	10:00~20:00
운동 용품	핫토리 스포츠	7:00~18:30
마작	대삼원	12:00~5:00
중화요리점	아지이치	10:00~21:00
BAR	HEART BEATS	19:00~4:00
슬롯 머신	슬롯 하우스	10:00~24:00
바이크 샵	KNOCKING	10:00~21:00
스낵	스낵 린다	18:30~5:00
Pizza&Liquor	Bob's Pizza	17:00~4:00
가라오케 Pub	NANA	19:00~4:00
라면 가게	만복간	17:00~4:00
BAR	YOKOSUKA	17:00~3:00
BAR	MJQ	19:00~4:00
햄버거 가게	하니 베어	10:00~20:00
점술점	라피스	10:00~24:00
도자기 가게	로시야	10:00~21:00
청바지 가게	워터 드래곤 Vol. 2	10:00~20:00
사무실	영정흥업	13:00~24:00
문신점	타투 샵	14:00~24:00
이발관	유 이발점	10:00~19:00

아이템 리스트

이름	입수방법	비고
미니라디오카세트(ミニラジカセ)	료의 방	테입을 들을 수 있다
아버지에게 온 편지(親父あての手紙)	이네씨에게 받음	주원달이 보낸 이문자로 된 편지
시계(時計)	처음부터 있음	시간 확인
칼날 밑(刀の ~)	골동품점	하즈키가의 문장을 나타낸 모양으로 되어있다
봉황경(鳳凰鏡)	하즈키가 지하실	이와오가 중국에서 갖고 온 석경
아버지의 사진(親父の寫眞)	하즈키가 지하실	젊은 이와오와 누군가가 함께 찍힌 사진
친구들의 사진(友人の寫眞)	료의 방	료, 노조미와의 친구들과 찍은 사진
하즈키가의 사진(芭月家の寫眞)	이네의 방	이와오, 료, 이네, 후쿠하라가 함께 찍은 사진
쌍인의 기술집(~刃の技書)	하즈키가 옷장	쌍인을 습득한다
영수의 기술집(影狩りの技書)	하즈키가 후쿠씨의 방	영수를 습득한다
비연련예의 기술집(飛燕蓮刈の技書)	골동품점에서 구입	비연련예를 습득한다
토지주의 기술집(土蜘蛛の技書)	골동품점에서 구입	토지주를 습득한다
열황섬의 기술집(烈晃閃の技書)	골동품점에서 구입	열황섬을 습득한다
선풍의 기술집(旋風の技書)	골동품점에서 구입	선풍을 습득한다
호신붕의 기술집(虎身崩しの技書)	골동품점에서 구입	호신붕을 습득한다
농무쌍의 기술집(弄舞~の技書)	골동품점에서 구입	농무쌍을 습득한다
알 수 없는 두루마리(謎の技書)	하즈키가 도장의 「팔음팔양」액자 뒤쪽	맹호경파산의 두루말이, 중국어로 비전이 써있다.
행온(ハングオン)	토마토 마트 뽑기 경품	집에서 돌릴 수 있는 새턴 소프트
스페이스 해리어(スペースハリアー)	토마토 마트 뽑기 경품	새턴 CD
의문의 열쇠(謎のかぎ)	이와오의 방	칼이 들어있는 상자의 열쇠
하얀 나뭇잎(白の葉)	하즈키가 지하실	책 속에 있던 하얀 잎
홍콩여행 팜플렛(香港旅行パンフ)	세계여행사	198000엔
싼여행 팜플렛(格安旅行パンフ)	아시아여행사	158000엔
구 창고가 지도(~倉庫街地図)	신요코스카항	미즈키 할아버지에게 받는 지도, 화살표 있는 것과 없는 것의 두 가지
회중전등(懐中電燈)	구창고가경비원실, 하즈키가 현관, 토마토 마트	어두운 곳의 탐색에 이용
단일전지(單一電池)	하즈키가, 토마토 마트	회중전등에 사용가능한 단일전지 2개셋
단삼전지(單三電池)	하즈키가, 토마토 마트	미니카세트용인 단삼전지, 4개셋
양초(ろうそく)	하즈키가 지하실, 토마토 마트	불을 밝힐 수 있는 양초(6개)
성냥(マッチ)	하즈키가 지하실, 토마토 마트	불을 킬 수 있는 것(4개)
전구(電球)	토마토 마트	전구
오징어 다리(イカの足)	아베 상점	고양이 먹이용, 유키와 상표(3개)
회(魚の切り身)	토마토 마트	고양이 먹이
우유(牛乳)	하즈키가 냉장고, 토마토 마트	고양이 먹이
멸치(にぼし)	토마토 마트	고양이 먹이(4개)
참치캔(ツナ缶)	토마토 마트	고양이 먹이
살라미(サラミ)	토마토 마트	고양이 먹이
초코렛(チョコ)	토마토 마트	군것질용, 뽑기 가능
카라멜(キャラメル)	토마토 마트	군것질용, 뽑기 가능
포테토칩(ポテチ)	토마토 마트	군것질용, 뽑기 가능
당첨캔(當り罐) 자판기	뽑기 가능, 또는 셴무 캐릭터 교환	

카세트 테이프 리스트

다음은 도부이타와 토마토 마트에서 구입할 수 있는 음악 카세트 테이프 목록입니다. 옆 있는 시간은, 판매하는 한정된 시간을 나타냅니다.

곡명	시간(도부이타)	시간(항구)
Go Go	(3/16~3/22)	(4/13~4/19)
Feel Tired Song	(3/23~3/29)	(1/26~2/1)
Hip De Hop	(12/8~12/14)	(12/1~12/7)
Like a Feeling	(2/16~2/22)	(1/5~1/11)
Heart Beats	(1/12~1/18)	
Flower Girl	(1/15~1/11)	(2/23~3/1)
Antiquity Tree	(12/1~12/7)	(1/19~1/25)
Dandy Old Man	(12/15~12/21)	(3/2~3/8)
Liquor	(1/19~1/25)	(1/12~1/18)
Linda	(2/9~2/15)	(3/9~3/15)
Magical Sound Shower		
Hang On Main Theme		
Space Harrier Main Theme		
Final Take Off		
Destiny	(2/23~3/1)	(2/16~2/22)

곡명	시간(도부이타)	시간(항구)
Boz Nov	(3/30~4/5)	(3/23~3/29)
Be-Wicth	(12/22~12/28)	(3/30~4/5)
MJQ	(1/26~2/1)	
Harbor Bar	(3/2~3/8)	(12/22~12/28)
NaNa	(4/6~4/12)	(2/9~2/15)
Spider	(12/29~1/4)	(3/16~3/22)
GLYFADA	(2/2~2/8)	(4/6~4/12)
Y.A.D.A	(3/9~3/15)	(12/29~1/4)
Yokosuka Blues	(4/13~4/19)	(2/2~2/8)
Strong	(12/8~12/14)	
Harbor Beats	(12/15~12/21)	
SHENMUE	료의 방	
SHENHUA	료의 방	

요코스카의 지도



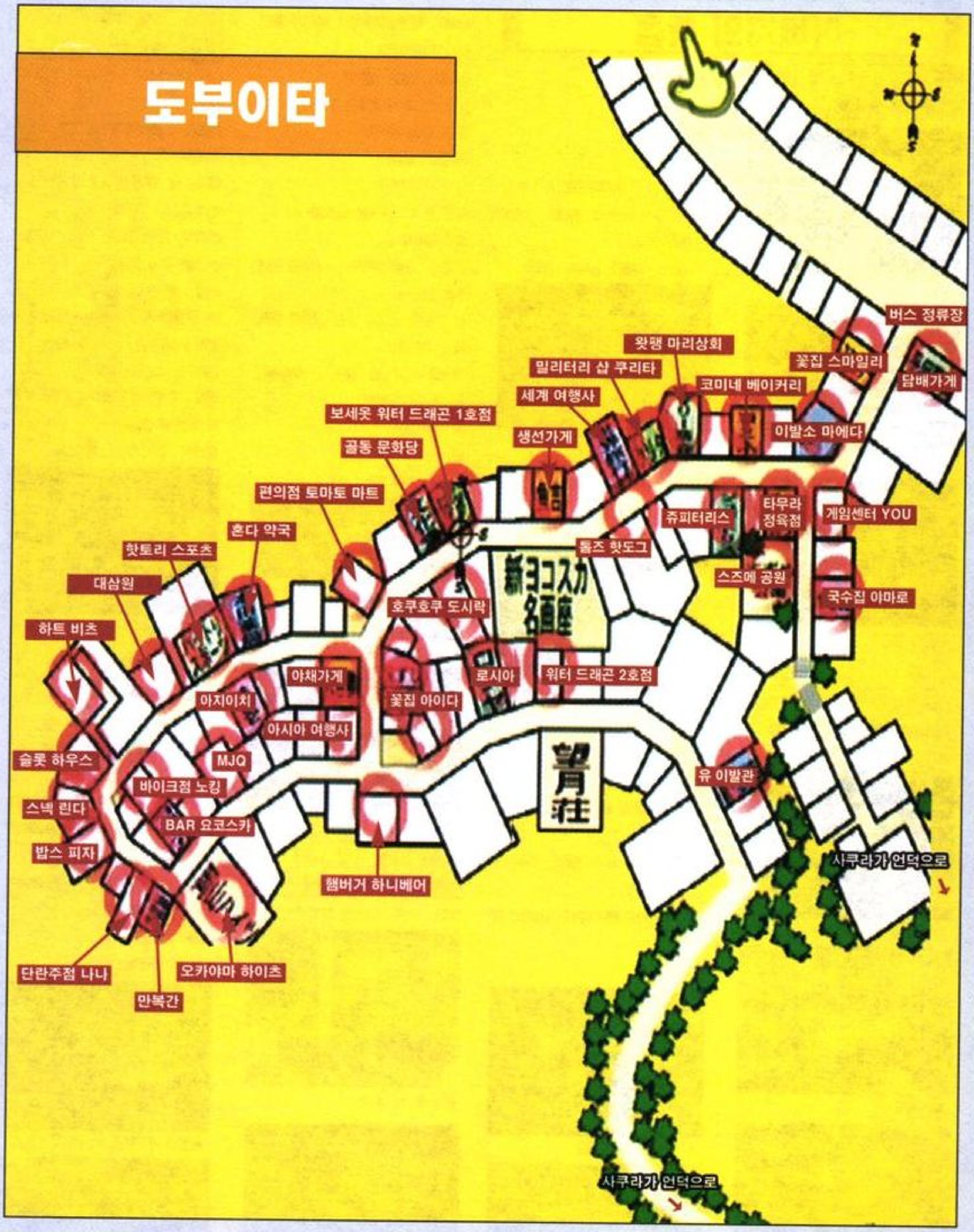

吉岡
桜田
山の瀬荘
青山
← 사쿠라가 언덕으로
신사
東屋
中村
하즈키의 집
야마노세


西田
山岸
平野
近藤
三島
赤坂
三井
山本
高橋
野村
岩田
하이츠 사쿠라
사쿠라가 언덕 공원
杉沢
高島
사쿠라가 언덕

요코스카 항구


米軍基地施設
구 창고가
토마토 마트
11
한구식당
매드 엔젤스
新港中央
中央突堤
알파 무역
4
駐車場
駐車場
제 8창고
港全体

도부이타


버스 정류장
왓팽 마리상회
꽃집 스마일리
담배가게
밀리터리 샵 쿠리타
코미네 베이커리
세계 여행사
이발소 마에다
보세옷 워터 드래곤 1호점
생선가게
골동 문화당
편의점 토마토 마트
쥬피터리스
타무라 정육점
게임센터 YOU
혼다 약국
톰즈 핫도그
핫토리 스포츠
스즈메 공원
대삼원
호쿠호쿠 도시락
국수집 아마로
新ヨコスカ 名画座
하트 비츠
야채가게
로시아
워터 드래곤 2호점
아지이치
꽃집 아이다
아시아 여행사
MJQ
슬롯 하우스
유 이발관
바이크점 노킹
스넥 린다
BAR 요코스카
밥스 피자
사쿠라가 언덕으로
햄버거 하니베어
단란주점 나나
오카야마 하이츠
만복간
사쿠라가 언덕으로

스토리 공략

아버지의 죽음

86년 11월 29일 (토)
오후 4시 横須賀(요코스카)


▲ 예감이 좋지 않아


▲ 도장 파괴범


▲ 통칭 검은 차

료 : 앗! 아주머니… 아주머니!
이네 : 료 도련님…. 저는 괜찮습니다. 그보다 주인 어르신이….
료 : 아버지가?


▲ 좀비는


▲ 버리고


▲ 본격 야X이

후쿠 : 우와악!

료: 후쿠씨! 후쿠씨!
후쿠 : 료…….
료 : 후쿠씨!
료 : 아버지!
이와오 : 오지 말거라…료.
남제 : 다시 한번 더 묻겠다…. 거울은 어디 있나.
이와오 : …대답할 생각은, 없다!


▲ 남제에게 당한 이와오

료 : 아버지이이! 이 새끼가!
남제 : …대답은?!
이와오: 몇 번을 묻더라도, 같다….


▲ 아이언 크로

료 : 헉, 헉, 으윽…
이와오 : 그만둬!
남제 : 거울을 넘겨라. 그렇지 않으면, 너의 아들은….
이와오 : 기다려! …거울은, 벚꽃나무 아래 묻어두었다.
남제 : 조손명(趙孫明)을 기억하고 있는가….
이와오 : 조…?


▲ 커맨드는 GGGGG


▲ 커맨드는 ←→→P

남제 : 맹촌(孟村)에서 당신이 죽인 남자의 이름이다.
이와오 : 설마…너는?!
남제 : 오라…! 최후는 무술가답게 죽을 수 있게 해주마.
이와오 : 으아!
료 : 아, 아버지….
검은 옷 A : 남제님, 있었습니다.
료 : 아버지….
이와오 : …용서해라…. 너 혼자 남겨두는 것을….
료 : 무슨 소리를 하는 거예요 아버지…. 아버지!
이와오 : 치, 친구를…. …사랑해야 할 친구를 사귀거라.
료 : 아버지?
료 : …아버지!
료 : …아버지이!


▲ 아버지의 죽음


▲ 자연 재해는 보험금이…

12월 3일 (수)
오전 8시 30분 나흘 뒤…

이네 : 주인 어르신께 편지가….



료 : 헉, 헉, 허헉.


▲ 악몽

료 : 으, 으윽.

12월 3일 (수)
오전 8시 55분

이네 : …하즈키 도련님! 아직 일어나면….
하즈키 : 괜찮아요. 아주머니야말로 괜찮습니까?
이네 : 예. 뭔가 하고 있지 않으면 오히려 기분이 우울해져서….
하즈키 : 그렇군요…. 하지만, 무리하는 것은 좋지 않아요.
이네 : 예…. 그건 그렇고, 이건…오늘 용돈입니다. 내일부터는 신발장 위에 두겠습니다.
하즈키 : 그런데, 후쿠씨는?
이네 : 후쿠하라(福原)씨라면…. 도장에 있을 것 같습니다만.
하즈키 : 그런가요. 고마워요.


▲ 이건 저의 러브레터…가 아니다

이네씨 방

하즈키 : 아주머니….
이네 : …료 도련님.
하즈키 : 피곤하실텐데 조금은 쉬는 편이….
이네 : 저는 괜찮습니다. 뭔가 하고 있지 않으면 오히려 기분이 우울해져서….
하즈키 : 아주머니답군요. 하지만 무리하는 것은 좋지 않아요.
이네 : 예.
하즈키 : 후쿠씨는?


▲ 불을 당겨보고


▲ 세턴도 꺼내보고

Dreamcast
POWER 공략왕!

이네 : 쭉 도장에 있습니다.

하즈키 : 계속?

이네 : 예예, 선생님께 아무런 은혜도 갚을 수 없었다며…, …무언가 위로 좀 해주세요.

✣식탁 회상

이와오 : 료, 네가 잠들어있는 동안에도 농민들은 일하고 있는 것이다. 당근 하나 하나를 수확하기 위해 얼마나 많은 노력이 드는지 아느냐. 그것을, 너는 먹지 않고 버릴 셈이냐, 으음?

료 : 나… 먹을거에요.

이와오 : 음, 후후훗. 그래 장하다.



▲ 편식은 몸에 좋다



▲ 식사 때면 밥을 하는 이네씨

✣나무 아래 회상

이와오 : 으음, 핫! 중심을 잡고…그것이다. 후후훗. 알겠느냐? 배에 힘을



▲ 전설의 벚꽃나무 아래서 이문을 하면 사랑은 일그러진다



▲ 배에 힘을 넣어서



▲ 진각을 밟으며

넣고! 목을 똑바로, 중심을 잡고! 음, 그거다.

료 : 에잇!!



▲ 겨드랑이가 열리지 않게



▲ 하나



▲ 둘



▲ 중심을 잡아라



▲ 금방 배우는 료



▲ 흐뭇한 아버지

✣도장

후쿠 : 료, 괜찮습니까.

료 : 걱정 없어요. 그보다…. 그 남자 말인데….

후쿠 : 그 남자? 아아….

료 : 남제라고 불리던 녀석 말인데, 아버지와 무슨 얘기를 한 거죠?

후쿠 : 거울을 넘기라고…저는, 그 다음에는 도장 밖으로 날아가서….

료 : 검은 옷의 놈들은 이름이 뭐였지요?

후쿠 : 그게…갑자기 나타나서 아무것도….

료 : 그래요? 고마워요 후쿠씨. 어떤 사소한 일이라도 좋으니, 뭔가 생각나면 알려줘요.

후쿠 : 료, 왜 그런 것을…? 료! 어디로…. …설마 그 놈들을 찾으러? 그만두세요! 선생님을 쓰러뜨릴 정도의 녀석들이잖아요!

료 : 내 눈앞에서 아버지가 살해됐습니다. 원수는 내가 갚겠어! 아버지를 위해서 할 수 있는 일은 그것뿐입니다.



▲ 복수를 위해 태어난 사나이



▲ 버파 포스터



▲ 후쿠씨의 책상 앞에는 심의파와 요지천림, 도선수퇴의 커맨드가 적혀있다



▲ 기술서를 잊지말자



▲ 료의 방에 있는 음악 테이프

✣나무아래 후쿠씨와 대화

료 : 후쿠씨….

후쿠 : 예?

료 : 그 녀석들 말인데….

후쿠 : 료, 녀석들에게 가는 거라면 …저도 함께.

료 : 안됩니다.

후쿠 : 어째서입니까!

료 : 더 이상 소중한 사람을 잃고싶지 않습니다!

후쿠 : 저는, 15살 때부터 10년 동안 사부님께 신세를 졌습니다. 저에게 있어서 사부님은….

료 : 마음은 알겠지만, 이해해줘요.

후쿠 : …료.



▲ 의협심이 강하다

✣사쿠라가 언덕

사쿠라다 : 뭐지? 새삼스럽게.

료 : 그날…. 검은 옷을 입은 남자 못 봤어?

사쿠라다 : 그날? 아아…. 아니, 나는 못 봤는걸.

료 : 그래? 누군가, 검은 옷의 남자들을 알만한 사람이라던가….

사쿠라다 : 글쎄…. 미시마(三島)씨라면가, 곤도(近藤)씨가…. 아줌마들이라면 뭔가 알려나? 음, 항상 사쿠라가 언덕(櫻ヶ丘)에 있는 공준 전화 근처에서 아줌마들에 수다떨고 있잖아?

료 : 아아.



검은 옷의 사내를 찾아서

사쿠라가 언덕

료 : 사쿠라다(櫻田).

사쿠라다 : 아아.

료 : 물어볼 말이 있는데….

사쿠라다 : 거기서 뭔가 얘기하고 있을지도 몰라.

료 : 들어보기로 하지. 고마워.



료 : 나카무라(中村).

나카무라 : 하즈키군.

료 : 그날 말인데….

나카무라 : 그날? 아 그 일이 일어난 그날 말이구나. 이야기는 노조미(望)한테 들었어. 많이 놀랐지.

료 : 아니, 검은 옷 입은 남자를 못 봤어?

나카무라 : 못 봤는걸? 그 사람이, 어쨌는데?

료 : 아니, 그냥….

나카무라 : 난 못 봤어. 난 그날 창 밖으로 푹 눈오는걸 보고 있었거든.

료 : 음 그래? 그럼 이만.

나카무라 : 바이바이.



사토 : 오빠! 어디가?

료 : 아 잠깐 어디 좀….

사토 : 아, 오빠! 뭘 찾고있어?

료 : 어 뭘 좀 찾아.

아이篇

아오야마 : 아, 형! 축구하자!

료 : 아, 다음에 하자.

아오야마 : 야구하자!

료 : 다음에 하지.



아오야마 : 형! 프로레스링 하자.

료 : 다음에 하자.

신사

메구미 : 아, 오빠!

료 : 메구미(三島 惠)로구나! 고양이가 있는 거니?



▲ 뭔가 숨기는 것이 있다

메구미 : …오빠, 메구미의 엄마한테는 비밀로 해 주는 거야?

료 : 아아….

메구미 : 자, 오빠한테는 특별히 보여줄게.

료 : 메구미의 고양이니?

메구미 : 아니, 이 고양이는 말이지 외톨이야.

료 : 외톨이?

메구미 : 응, 저번에 비가 왔을 때 엄마 고양이가 차에 치였어… 메구미의 언니가 봤는데, 커다한 검은 차였데.

료 : 검은 차라…

메구미 : 아주 무서웠데. 메구미는, 언니랑 엄마 고양이의 묘를 만들었어… 대신에 메구미가 고양이 엄마가 되줄거야. 근데, 메구미의 엄마가 집에서 키우면 안된다고 했어.

료 : 그래서 여기서 키우는 거니?

메구미 : 응, 모두들 도와주고 있어. 코타 오빠랑, 야스오 오빠랑 카요도….

료 : 그래?

메구미 : 고양이가 비실비실해. 배가 고파서 그러나?



▲ 사과 상자에는



▲ 고양이가

료 : 잠깐 기다려봐.

메구미 : 응.

멸치
유부



▲ 고양이는 유부를 먹지 않는다

료 : 자.

메구미 : 배고픈게 아닌가?

료 : 사당에는 멸치도 있으니까 한번 줘봐. 작게 부셔주면 먹을지도 몰라.

메구미 : 으응.

료 : 자, 그럼 좀 바빠서.

메구미 : 에에! 고양이 이름을 같이 지어줘야지….

료 : 글쎄… 좋은 이름이 생각나면 또 올게.

메구미 : 꼭 와야해. 바이바이 오빠.

료 : 바이바이.



▲ 이런걸 먹으라고 준거냐! 라는 눈치

밤의 신사



▲ 마을의 밤은 깊어만 간다



▲ 불켜지는 장면을 가장 좋아한답니다. 스즈키 유 프로듀서는



▲ 1986년은 프로야구 2000경기의 해였다(물론 일본사정)

료 : 어이!

아오야마 : 얼씨구, 형. 야구하자.

료 : 미안. 다음에.

사쿠라가 맨션 2층 8시

료 : 저기…

우스이 : 누구십니까?

료 : 야마노세(山の瀨)의 하즈키라고 합니다. 묻고싶은 일이 있는데,,

우스이 : 미안해요. 지금 불 올려놓은 게 있어서…

료 : 그렇습니까? 또 오겠습니다.



▲ 안되면 또 온다고 하는 집념

취객 8시

료 : 괜찮습니까?

다카시마 : 괘안처 괴안아…꺽.

료 : 정말 괜찮은 겁니까?

다카시마 : 괘안타니까, 자네야말루 괴안냐?

료 : 저…말입니까?

다카시마 : 뭐야? 고민이 있는 건가?

료 : 예, 사람을 찾고있는데…

다카시마 : 사람을 찾을라믄 낮에! 밤엔 아무도 없자나.

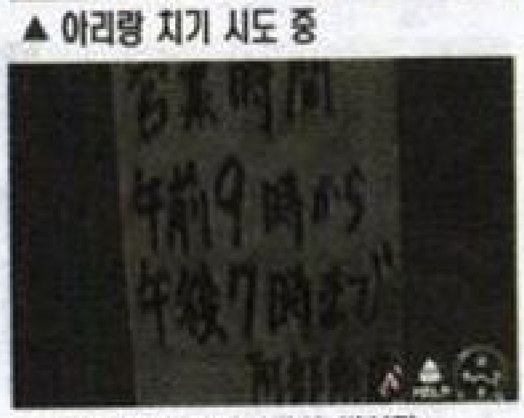
료 : 그건 그렇군요. 그럼.

다카시마 : 알긋지?

료 : 아카사카(赤坂)씨.



▲ 아리랑 치기 시도 중



▲ 가게마다 영업시간이 써있다



▲ 즐겁게 뽑고 있다

아카사카 : 료냐, 무슨일이지? 다음에 가게로 오게나.



▲ 뜨거운 커피를 원샷으로 마시면 목에 안좋은데



▲ 공원에서 미습득 기술을 얻어두자

✣고양이



료 : 어이 별일 없지? 예쁜 녀석이군



▲ 고양이는 말을 못한다

✣집나갈 때

이네 : 료 도련님, 나가시는 겁니까?

료 : 아아.

이네 : 어제 늦게 들어오신 모양인데.

료 : 조금…

이네 : 별 일이 없다면, 11시까지 돌아와주세요.



▲ 늦게 돌아온 다음날에는 이런 이벤트가

✣도장 팔음팔양 회상

이와오 : 싸움을 한 상대는 너의 무엇이지? 으응?

료 : ……학교의, 친구…….

이와오 : 친구라는 것은 무엇이지?

료 : 그건…… 친구는 친구입니다.

이와오 : 음…그것으로 됐다. 아버지가 아버지인 것처럼, 친구도 친구 이외에 다른 것이 아닌 것이다.

이와오 : 하지만, 료, 부모는 자식보다 먼저 죽기 마련.

료 : 예….

이와오 : 그것은 자연의 섭리다.

료 : 아아.

이와오 : 부모를 잃은 후 의지할 수 있는 것은 친구다. 친구를 소중히 여겨라. 그리고 신뢰할 수 있는 친구를 친구라고 불러라. 알겠느냐.

료 : 응….



▲ 멍이 들었다



▲ 인생 지침서 센무

료 : 뭔가 일이 생기면 알려줘요.

후쿠 : 예.



▲ 집앞의 고양이

✣사쿠라가 언덕

코타 : 간다. 아!

야스오 : 오케이, 코타, 료형! 위험해!



▲ 첫 QTE

코타 : 미안해, 괜찮아?

료 : 아아. 하지만, 도로에서 놀 때는 조심하는게 좋아.

카요코 : 기다려! 오빠! 기다리라니깐.

✣전화박스

료 : 미시마 아줌마.

미시마 : 어머, 료.

료 : 일이 있던 날, 검은 옷을 입은 남자를 보지 못하셨나요?

미시마 : 어? 검은 옷? …못봤는걸.

료 : 그럼, 뭔가 이상한 일은 없었던가요?

미시마 : 글쎄, 이렇다 할만한 일은….

료 : 뭐든지 좋으니까 기억나는게 있다면….

미시마 : 미안해, 그날은 날씨가 안좋아서 계속 집에 있었어. 스미야씨에게는 물어봤니? 주변의 일을 잘 알고 있으니까.

료 : 그렇습니까.



▲ 여기저기 고양이가 많다

미시마 : 료군 집의 반대쪽에 사니까 별로 만난 일이 없지?

료 : 그렇군요, 가보겠습니다.

미시마 : 지금쯤이면 집 앞에서 청소를 하고있을거야.

료 : 가보도록 하겠습니다.

료 : 저기….

후사코 : 어머, 료.

료 : 곤도 아줌마, 일이 일어난 날, 검은 옷의 사내를 못보셨나요?

후사코 : 그날? …번개치던 날을 말하는 거지? 못봤어….

료 : 그렇군요. 그날 이 근처에서 뭔가 이상한 일은….

후사코 : 별로…. 아무 일도 없었는데. 이 근처의 일은 스미야씨가 잘 알고 있다고. 스미야씨에게 물어보면 될꺼야.

료 : 그렇군요….

료 : 누군가 그날 일을….

후사코 : 스미야씨에게 물어보라니까. 요즘에 안경을 새로 맞춰서 분위기가 많이 변했어.

료 : 그런가요….

후사코 : 언제나 저녁이 되면 근처 아줌마들과 수다를 떨고 있으니까….

료 : 그렇군요.

✣전화 박스

료 : 경찰의 힘을 빌리고 싶지는 않아.



▲ 110에 전화를 걸면 이렇게

전화 0120-25-8254

안내원 : 고객께서 거신 전화번호는 현재 사용되고 있지 않습니다. 번호를 확인하신 뒤 다시 한번 이용해 주십시요.



▲ 세가에 전화를 걸면 결번으로

✣공사 현장

료 : 저기….

타키모토 : 아, 안되 안되. 요즘 피곤해서 말이야. 별로 얘기하고 싶은 기분이 아니야.



▲ 피곤하면 대화가 싫어진다

료 : 실례합니다. 이 근처에서 검은 옷을 입은 남자를 못 보셨나요? 눈오던 날인데….

사키모토 : 아니, 못봤는데요. 눈오던 날에는 이쪽에 오지 않아서….

료 : 그렇습니까?

료 : 검은 옷을 입은 남자 말인데요.

사키모토 : 이 현장은 아직 익숙치 않아서….



✣스미야씨 집 앞

료 : 스미야씨.

스미야 : 어머, 료.

료 : 그날, 검은 옷을 입은 남자를 보셨습니까?

스미야 : 검은 옷? 고양이라면 봤는

데….
료 : 검은 고양입니까?
스미야 : 으응, 자동차에 치였는데, 아기 고양이는 옆에서 울고 있었어. 그러고 보니, 미시마씨하고 우리 애까지 같이 울었는데….
료 : 그런가요. 그 외에 무슨 이상한 일은….
스미야 : 그러고 보니 야마기시(山岸)씨가 공원에서 넘어져서 난리가 났었지. 갑자기 오던 차를 피하려고 했다던가…. 아파서 허리를 쥐고있었지. 분명히 고양이를 친 자동차일꺼야. 굉장한 스피드를 내고 있었거든.
료 : 그렇습니까.
료 : 야마기시씨는….
스미야 : 요즘에 공원에서 안보이지? 분명히 크게 당한신게야. 하번 가주면 좋아하실거야. 알지? 파란색 담으로 된 집.
료 : 예, 한번 찾아뵙지요.



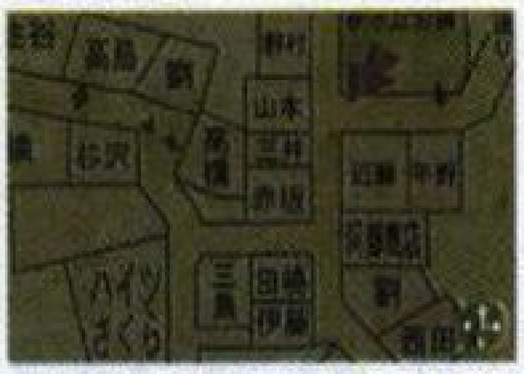
할머니 길 찾아주기

아이다 : 잠깐, 길 좀 물으려는데….
료 : 예.
아이다 : 이 문패는 뭐라고 읽어야 하나….
료 : 다지마씨로군요.
아이다 : 그런건가. 야마모토씨 댁에 가고싶은데, 아무래도 눈이 안 좋아서.
료 : 알겠습니다. 제가 찾아볼께요. 옆에 공원에서 기다리세요.
아이다 : 아이고 뭘 미안하게, 잘 부탁하네.




▲ 이곳에서 일어나는 이벤트

료 : 야마모토… 여기구나. 할머니를 모시러 갈까.



▲ 공원 정면에서 우측에는 지도가 있다



▲ 이곳이 야마모토씨의 집

나오유키의 집 앞

료 : 나오유키(直之).
나오유키 : 요오.
료 : 지금 시간 좀 있어?
나오유키 : 아아. …이제 괜찮은 거야?
료 : 아아. 그것보다, 그날 검은 옷의 남자를 못봤어?
나오유키 : 검은 옷이라고? 못봤는데?
료 : 그래? 누군가 검은 옷의 남자를 알만한 사람은….
나오유키 : 글쎄…. 사쿠라가 언덕의 아줌마들이라면 알고있지 않을까? 공중전화 옆에 공터에서 곧잘 수다를 떨고 있잖아. 한번 물어봐.
료 : 그런가.



▲ 좀 목이 아파보인다

노무라씨와의 대화

료 : 저기….
노무라 : 어머, 미안해요. 약속이 있어서….
료 : 그렇습니까.

구멍가게

료 : 그 일이 일어난 날, 검은 옷을 입은 사내를 못보셨나요?
아베 : 한가하게 남자나 쳐다볼 정도로 한가하진 않아.
료 : 그런가요? 그날 뭔가 이상한 일은….
아베 : 끈질기네, 이 녀석…. 나는 변함없는 일상 때문에 지겹다고.
료 : 그렇습니까.
아베 : 정신 차려야 해, 료 아가야.
아베 : 뭐야, 살꺼니 료 아가?
료 : 이것 주세요.
아베 : 자, 한번 뽑아보렴, 료 아가야.
료 : 꽝(はずれ)이다.
아베 : 승부의 세계라는 것이 냉정해서 말이지….



▲ 인생을 아는 할머니다



▲ 울프 카드



▲ 상품 리스트



▲ 센무 관련 상품을 사면 뽑기를 할 수 있다

료 : 저기.
아베 : 이젠 애가 아니니까 언제까지나 허둥지둥해서는 안되, 료 아가도 어서 어른이 되야지.
료 : 할머니, 아가라는 말은 빼주세요.
아베 : 흥, 입은 살아가지고.

사쿠라가 공원

료 : 저기.
마유미 : 왠지, 여기저기 바쁜 것 같네? 나라도 괜찮으면 뭐든지 물어봐.
료 : 고마워.
료 : 저기.
마유미 : 무슨 일인데? 나라도 괜찮으면 힘이 되어줄게.
료 : 고마워.



▲ 사실 힘이 되지 않는다

료 : 히라노(平野).
히라노 : 선배….
료 : 그날, 검은 옷을 입은 남자들을 봤니? 선그라스도 쓰고 있었는데.
히라노 : 음….
료 : 눈오던 날이다. 기억 안나니?
히라노 : …못봤어요.
료 : 그런가.
히라노 : 미안해요.
료 : 아니야.
히라노 : 그날은 이래저래 바빠서 집에 늦게 들어갔어요. 얘기도 뒤늦게 들었어요.
료 : 그런가.

놀이터 4시

료 : 여.
카요코 : 아, 오빠.
료 : 뭐하고있니?
카요코 : 그림 그리기-.
료 : 뭘 그리는데?
카요코 : 인형이지롱.
료 : 잘 그리는구나.




▲ 집에 들어간 뒤



▲ 가방을 두고 나온다

신사 6시

료 : 메구미.

메구미 : 오빠, 또 놀자, 꼭이야.
료 : 아아, 다음번에..
메구미 : 오빠, 오늘은 거꾸로 오르기 가르쳐줘, 메구미는 기대하고 있으니까.
료 : 아, 다음번에.


▲ 기대가 크면 실망도 크다

료 : 잠깐 괜찮겠습니까.
우스이 쇼고 : 죄송하게도, 지금부터 일이 있어서, 말을 걸려면 다른 사람에게….



▲ 그녀들은 6시 30분 경에 집으로 올라간다


▲ 계단 밑의 이 위치라면 무언가 할 수 있을 것 같지 않은가!

료 : 실례합니다.
유리코 : 아, 예.
료 : 좀 물어볼 것이 있는데.
유리코 : 아 지금은 좀 할 일이 있어서, 미안해요….
료 : 그렇습니까, 그러면 다음에.

✣기상정보
가나가와 지방 기상대 발표의 기상 정보를 알려드리겠습니다. 가나가와 현 동부, 내일은 비온 뒤 맑음.



✣정보센터
안내원 : 하이, 여기는 104 정보 센터입니다.
료 : 예 아아.
안내원 : 여보세요?
료 : 죄송합니다, 잘못 걸었습니다.

✣제단
료 : 아버지, 놈들은 제가.



✣후쿠씨의 방
료 : 놈들이 타고있던 차를 봤나요?
후쿠 : 미안해요, 못 봤어요.
료 : 그런가요.



✣도장
료 : 후쿠씨…, 수월돌(水月突)을 연습하는 겁니까?
후쿠 : 예, 입문하고 3년간은 이 기본기만을 시켰지요….
료 : 기본에 통달한 자, 정수(핵심)에 이른다. 아버지가 좋아하는 말이었지요.
후쿠 : 예, 하지만 이제 지도해 줄 사부님은 안계시군요. 저는 아직, 겨드랑이가 열리는 버릇이 고쳐지지 않았는데…. 그래요 료, 괜찮다면 시범을 보여주시지 않겠습니까?


▲ 홀로 연습하는 후쿠씨

보여준다
그만둔다

료 : 아, 좋아요.
후쿠 : 아 그럼 먼저 제가하겠습니다. 자세가 흔들리지 않나 잘 봐주세요.
후쿠 : 1보 전진함과 동시에 발의 힘을 모아 주먹을 뻗는다! 아야야, 아야 아이야, 아퍼.
료 : 후쿠씨….
후쿠 : 괘 괜찮아요. 자, 료, 시범을 보여주세요.
료 : 알았어요, 아버지만큼 잘 할 수는 없지만.
료 : 아니야! 우선 한발 앞으로 나가는 거다.
후쿠 : 좋은 움직임이군요.
료 : 이제부터가 중요해요. 몸 전체의 움직임을 조화시켜 전진과 동시에 주먹을 뻗는 겁니다. 아버지만큼 잘 할 수는 없지만.
료 : 발에 힘이 들어가지 않았어.
료 : 쓸데없는 움직임이 있었다. 움직임은 앞으로 나아가는 것만으로도 충분해.
료 : 발에 힘을 넣는 것이 너무 느려.
료 : 발차기는 필요 없어.
후쿠 : 역시! 움직임이 저보다 훨씬 좋군요. 저와는 전혀 달라요.
료 : 아버지에게 충분히 수련 받았기 때문에.
후쿠 : 사부님은 언제나 이 수월돌이 기본으로 가장 중요한 것이라고 말씀하셨으니까요. 조금 더 연습 해보겠습니까?


▲ 멋지게 시범을 보이자

한다
그만둔다

✣한다
료 : 아아 지금 단련해 두도록 하지요.
후쿠 : 알겠습니다. 그럼 계속 하지요.

✣그만 둔다
료 : 아니, 그만 하지요.
후쿠 : 예, 그렇습니까.
후쿠 : 단련하고 싶어지면 언제든지 불러주십시오. 같이 수련하도록 하지요.
료 : 고마워요 후쿠씨.

✣신사
료 : 메구미.
메구미 : 아아 오빠! 오빠, 고양이가 잠들었어.
료 : 멸치는 줬니?
메구미 : 안줬어….
료 : 아마 그만큼 배고프진 않았나봐.
메구미 : 그런가봐.
료 : 좀 자게 두자.
메구미 : 응, 메구미, 배고파, 집에 돌아갈까나.
료 : 그래? 어두워지기 전에 돌아가야지.
메구미 : 예이.


▲ 제단에 올려진 물건을 먹이로

✣야마기시씨 댁
야마기시 : 아아, 료군인가.
료 : 허리는 이제 괜찮으십니까?
야마기시 : 아아, 꽤 괜찮아졌는데. 그건 왜 묻나?
료 : 차에 치이실 뻔했다고, 근처에서 들었습니다.
야마기시 : 메구미나 스미야씨에게 들은 것이로군. 그나저나 그놈들, 아주 안될 놈들이었어….
료 : 그때 이야기좀 들려주세요.
야마기시 : 우움, 사쿠라가 언덕 공원의 모퉁이를 맹렬한 스피드로 검은 차가 달려와서는…. 도부이타(ドブ板) 쪽으로 가버리더군.
료 : 검은 차라…, 번호판 같은 것은…;
야마기시 : 여하튼 그 정도로 눈이 왔으니까, 갑자기 넘어져서 그럴 사이가 없었다고.
료 : 야마기시씨
야마기시 : 아, 료군인가.
료 : 허리는 괜찮으신 것 같군요.
야마기시 : 아아 덕분에 말이지.
야마기시 : 그런데 자네…, 무슨은 열심히 하고 있는가? 게으름 피울 때가 아니야.
료 : 예 열심히 하겠습니다.
야마기시 : 수행은 잘 되고 있나? 확실히 하지 않으면 아버지가 슬퍼할걸세.
료 : 예 열심히 하겠습니다.


▲ 이제 도부이타로 갈 수 있다

POWER 공략왕! Dreamcast

검은 차를 찾아서

✣스즈메 공원

료 : 리카짱.

리카 : 오빠다. 리카네 아빠는 말이지, 빵 만드는 일을 해. 아빠의 빵도 맛있지만, 리카는 햄버거가 더 좋아.



▲ 아이들의 입맛이 서구화 되어가고 있다

✣국수집

료 : 유리코씨.

유리코 : 어머, 료군.

료 : 잠깐 물어볼 것이 있는데….

유리코 : 미안, 지금 일이 있어서…. 다음 번에.

료 : 그렇습니까. 그럼.



▲ 유리코씨는 점심에 국수를 먹는다

료 : 안녕하세요.

아케티가와 : 어라, 료 어서와.

료 : 아케티가와씨, 그날… 눈이 내리던 날 말인데요, 검은 차를 보지 못했습니까?

아케티가와 : 응, 글쎄. 못봤는 걸. 확실히 그날은 여기서 한발자국도 안 나갔거든.

료 : 그렇군요.

✣게임 센터

료 : 저어….

모치즈키 : 뭐야 너는.

료 : 묻고싶은 것이 있는데.

모치즈키 : 호오, 싸움이라면 지지 않는다는 눈이로군. 자, 꼬마는 저리가.



▲ 끝까지 말하지 않는 타입

료 : 저기….

오쿠노 : 죄송하지만…. 저… 에… 그러니까…. 죄송합니다. 다음에요.



▲ 수줍음이 많다

료 : 실례합니다.

유우지 : 뭐지?

료 : 최근에, 검은 차를 보지 못했습니까?

유우지 : 검음차라면 제법 봤는데….

료 : 이 주위를 맹렬한 스피드로 지나갔는데….

유우지 : 맹스피드로? 이 주변에서? 그런건 못봤는데….

료 : 그렇습니까….

유우지 : 그 차가 어쨌다는 거지?

료 : 아니요. 그럼 실례합니다.

유우지 : 하아.





▲ 스페이스 해리어의 포스터



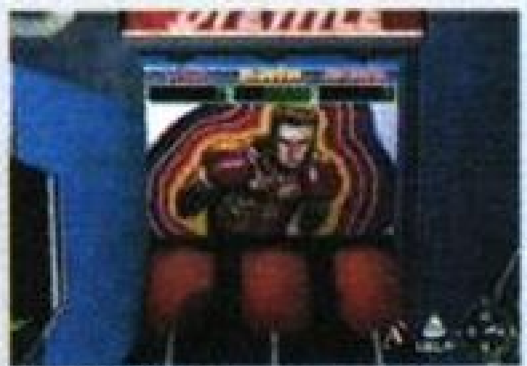


▲ 요즘 우리나라의 호프에도 조금씩 다시 퍼지고 있는 추세인 쥬크박스. 세가의 첫 사업은 쥬크박스였다

료 : 어딘가에서 검은 차에 대해서 들은 것이라도….

유우지 : 없는데….

료 : 그렇습니까.



▲ QTE타이틀



▲ 익사이트 QTE 2. 전작은 어디에?

✣제과점

료 : 코미네씨.

코미네 : 여어. 어서오게.

료 : 그 날 말인데요….

코미네 : 응.

료 : 뭔가 이상한 일이 없었습니까?

코미네 : 그날은 눈이 오다가 비가 왔었지.

료 : 예.

코미네 : 정말로 추워서 빵이 발효가 잘 안됐어.



▲ 예감이 좋지 않아

✣잠바

료 : 죄송합니다만.

츠루오카 : 요우.

료 : 눈이 내리던 날, 검은 차를 못봤습니까.

츠루오카 : 아아 봤어.

료 : 정말입니까?

츠루오카 : 하지만 언뜻 본 것 뿐이야.



▲ 잭키 잠바가 많이 있다

료 : 그렇습니까.

츠루오카 : 미안하네. 힘이 되지 못해서.

료 : 아뇨.

✣잠바 딱지 가게

료 : 이토이 할아버지.

이토이 : 이야. 어서 와라. 잠바에 쓸 딱지라면 이것저것 많이 있어.

료 : 이 근처에서 검은 차를 못봤습니까?

이토이 : 뭐라뭐라… 검은 차?

료 : 예에. 눈이 오다가 비가오던 날에.

이토이 : 우웅. 눈도 비도 기억은 하고 있지만 검은 차를 본 기억은 없어.

료 : 예.



▲ 봉봉마루의 잠바와 같은 모양

✣쿠리타

료 : 쿠리타씨.

쿠리타 : 요. 너냐.

료 : 눈이 오던 날, 검은 차를 보셨습니까?

쿠리타 : 뭐? 검은 차?

료 : 분명히 굉장한 스피드로 이 근처를 달려갔다고….

쿠리타 : 아… 어디선가 들었는데, 그건

료 : 에엣? 검은 차가 뭘…?

쿠리타 : 아아 2, 3일전에 햄버거 가게에서 들었어. 스피드를 낸 검은 차가 어쨌다는…. 뭐, 흥미가 없어서 기억은 못하지만….

료 : 그렇습니까.

쿠리타 : 햄버거집 주인한테 물어봐.



▲ 하니 베어로 가자

✣톰의 핫도그 차

료 : 톰.

톰 : Hi, 료. 들었다요. 료의 father

의 일, 톰의 SPECIAL핫 독을 먹고 힘을 내야 해.

료 : 고마워. 다음 번에 먹을게. 그것보다도 그날, 뭔가 이상한 일은 없었어?

톰 : No···No···Nothing.

료 : 그래? 뭔가 생각나면 가르쳐 줘.

톰 : OK, OK네.


▲ 뭔가 알고있는 눈치다

료 : 어이 톰.

톰 : HEY, 료. 기운 내야지. 톰의 손으로 만든 피클스로 슬픈 일 BYE BYE네.

료 : 아아, 또 올게.

✣중고 잠바

료 : 안녕하세요.

타초미 : 옷, 어서오쇼.

료 : 실례지만, 눈이 오다가 비가 오던 날 검은 차를 못 보셨나요?

타초미 : 검은 차?

료 : 맹렬한 스피드로 이 거리를 지나간 것 같던데···.

타초미 : 글쎄···. 그날은 일찍 문을 닫아서.

료 : 그렇습니까···.

타초미 : 아 그러고보니, 굉장한 기세로 차가 지나갔어.

료 : 정말입니까?

타초미 : 색깔까지는 기억하지 못하지만, 생선 가게 방향으로 달려갔어.


▲ 생선 가게로 가보자

✣생선 가게

료 : 신키치 아저씨.

신키치 : 요, 료군.

료 : 검은 차 말인데요···.

신키치 : 꽃집 아이다의 여자 아이가 화를 냈었지···.

료 : 알겠습니다. 감사합니다.


▲ 하라사키에게 가보자. 꽃집 아이다에 있다

✣채소

료 : 아저씨.

마사루 : 오, 료냐.

료 : 그날··· 검은 차를 보지 못하셨나요?

마사루 : 응? 검은 차?

료 : 검은 색 커다란 승용차였는데요.

마사루 : 그러고 보니 꽃집의 노조미양에게 검은차에 때문에 진흙이 튀었다던데···.

료 : 하라사키에게···.

마사루 : 어머니가 봤다니까 한번 물어보렴.

료 : 알겠습니다.

✣점

나초미 : 잘 왔습니다. 길 잃은 어린 양이여···.

료 : 저기···.

나초미 : 고민이 있으신 것 같으신데···.

료 : 예.

나초미 : 그러면 점을 쳐드릴까요. 1번에 300엔입니다만···.

- 점을 본다
- 그만둔다

료 : 예 부탁합니다.

나초미 : 그러면 무엇을 점쳐드릴까요.

- 운명의 실
- 행운의 열쇠
- 승리의 문
- 그만둔다

운명의 실

료 : 운명의 실을 부탁드립니다.

나초미 : 그럼, 으으으음, 후움, 보였습니다. 찾고 있는 사람이 있는 것 같군요. 가위, 면도날, 식칼과 관계된 사람이, 당신의 길을 열어줄것입니다.

료 : 그렇습니까.

나초미 : 또 무언가 점쳐보겠습니까?

행운의 열쇠

료 : 행운의 열쇠를 부탁드립니다.

나초미 : 그럼, 수리수리 마수리, 허허! 보였습니다. 꽃에 둘러싸인 소녀가 길을 열어줄 것입니다.

승리의 문

료 : 승리의 문을 부탁드립니다.

나초미 : 당신을 승리로 이끄는 숫자는 6이군요.

료 : 그렇습니까.

그만둔다

나초미 : 그럼 곤란할 때면 언제든 다시 와주십시오.


▲ 상당이 곤란할 때면 와서 진행에 필요한 정보를 얻자


▲ 상황에 따라 수정구 안에 비춰지는 것이 바뀐다

✣꽃 가게

료 : 하라사키.

하라사키 : 하즈키, 조금 괜찮아졌어?

료 : 아아.

하라사키 : 내가 할 수 있는 일이라면 뭐든지 말해 줘.

료 : 아아. 눈이 오다가 비가 오던 그날, 자동차 때문에 진흙이 튀었다고 들었는데···.

하라사키 : 응.

료 : 어떤 차였어?

하라사키 : 검은 색이었는데, 이 근처에서 볼 수 없는 고급 차였어.

료 : 타고있던 놈들을 봤어?

하라사키 : 아아니, 거기 까진···. 그렇지만, 톰씨가 검은 차의 사람하고 말싸움을 했다는 소문을 들었어.

료 : 톰이라면 핫도그 가게의?

하라사키 : 어, 그 차에 무슨 일이 있는데?

료 : 아니, 그럼 이만.

하라사키 : 하즈키.


▲ 의외로 소문에 밝다

료 : 응.

하라사키 : 기운을 내.

료 : 그럼.

✣톰의 핫도그 차

료 : 톰.

톰 : Hey, 료.

료 : 검은 옷의 놈들의 일을 가르쳐 줘.

톰 : What?

료 : 하라사키에게 들었어. 그날, 검은 차와 다투었다고.

톰 : No···no···. 그런 것 기억 나지 않는다 네.

료 : 아버지를 죽인 녀석들과 관련 있는 일일지도 몰라.

톰 : Father? 료의?

료 : 부탁해. 어떤 거라도 좋아.

톰 : OK. 이야기 할께다 네.

료 : 어떤 놈이 타고 있었지?

톰 : 잘 안 보이는 곳인데, 희귀한 옷을 입은 남자가 앉아 있었다 네.

료 : 어떤 옷이지?

톰 : Deep green, 벨벳 타입에··· CHINESE가 입는 옷이다 요.

료 : 남제다. 무슨 일이 있었지?

톰 : 손님을 칠 것 같아서, 한마디 했는데 네. 근데, 굉장한 눈으로 노려봐서···. 그런 Cool한 살기는 처음이었네.

료 : 녀석들에 대해서 다른 기억은 없는 거야?

톰 : No-. CHINESE 에 대한 건 차이니즈에게 물어야 한다네.

료 : 중국인 중에서 아는 사람은 없어?

톰 : Sorry. Nothing. But, 저기 여행 회사라면 CHINESE 손님 온다네. 톰도 CHINESE 찾아 볼 거 네. 다시 와봐.

료 : 아아.



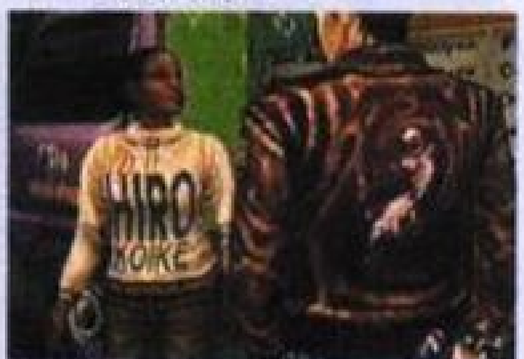
Dreamcast

POWER 공략왕!

료 : 실례합니다.
세키네 : 또? 다른데서 물어봐요.
료 : 저….
세키네 : 흥!

✣톰의 핫도그차

료 : 하니씨.
하니 : 하이, 료.
료 : 이 근처에서 중국인에 대해 잘 아는 사람을 모르세요?
하니 : 차이니즈? 쏘리, 감잡히는 게 없어요.
료 : 그렇습니까.





▲ 말은 다음에 다음에



▲ 취하면 항상 같은 말을 하는 아저씨

✣노조미에게 전화

료 : 부모님은?
하라사키 : 아직 벤쿠버에 있어.
료 : 외롭지 않아?
하라사키 : 처음에는 좀 외로웠지만, 지금은 할머니도 있고 친구들도 있어서 그리고….
료 : 그리고?
하라사키 : 으응, 아니 난 여기가 좋으니까.
료 : 그래.
하라사키 : 뭔가 할말이 있었던 거야?
료 : 아니야 됐어, 다음에 또.



▲ 전화는 10번 이내로 하는 것이 고백 받기 위한 첫 조건

하라사키 : 그래 다음에 봐.

✣노조미에게 전화

하라사키 : 여보세요.
료 : 하라사키야?
하라사키 : 하즈키군, 무슨 일이야?
료 : 시간 있어?
하라사키 : 잠깐 있어 봐봐. 지금 가게 봐주느라….
료 : 알았어.
하라사키 : 뭐처럼 전화해주었는데….
료 : 신경 쓸 거 없어.
하라사키 : 고마워 하즈키. 그럼 또 봐.
료 : 아아. 그럼.

✣중화 미일

료 : 저어….
왕 : 왜 그런다 헤?
료 : 이 근처에서 중국인에 대해 잘 알고 있는 사람은….
왕 : 우리살람, 그렇다면 도씨 아저씨가 잘 안다 헤. 도씨 아저씨 도부이타 동국인회 회장이다 헤. 옛날부터 있던 중국 사람 잘 안다 헤.



▲ 중국스러운 말투

료 : 도씨 아저씨.
도 : 하이요.
료 : 이 근처에서 아저씨들 말고 중국인이라면….
도 : 중국인이 뭔일이라도 저질렀나 해?
료 : 아 아니요, 조금….
도부인 : 혹시나 아버지의 사건과 관계가…?
료 : 예.
도 : 중국인은 모두 좋은 사람뿐이다 헤.
료 : 알고 있습니다. 하지만, 단서라고는 중국인이라는 것 밖에는…. 부탁드립니다. 가르쳐주십시오.
도 : 이 근처에 중국인이라고 해도…. 예전에 비해서 많이 늘어났다 헤. 새로 온 사람들은 우리들은 모른다 헤.
료 : 그렇습니까.
도부인 : 당신, 삼도(三刀)의 사람들을 가르쳐줘요.
도 : 아아, 삼도!
료 : 삼도? 삼도라니요….
도 : 3개의 칼이라고 쓰고 3도라고 읽는다 헤, 3개의 장사를 의미한다 헤.
도부인 : 이발사, 재봉사, 요리인… 모두 칼을 사용하는 장사지. 이발사는 면도칼, 재봉사는 가위, 요리인은 식칼.
료 : 아아, 그런가….
도 : 일본에 와서 장사하는 중국인, 대부분 삼도다 헤. 손이 별로 안가고 금방 장사할 수 있다헤…. 그리고 모두 동료, 이것저것 알고 있지. 중국인을 찾으려면 삼도에게 묻는 것이 좋다 헤.
료 : 이 근처에 있는 삼도의 사람들이라면….
도부인 : 이발사라면 마에다씨, 재봉사라면 지금은 옷 딱지를 만들고 있는 이토이씨…. 요리인이라면 만복헌에서 물어보면 되지. 삼도의 사람들이라면 중국인의 일은 잘 알고 있어.
도 : 이발사는, 유 이발관도 있지만 아버지인 유씨가 입원해서, 요즘엔 문을 열지 않는다 헤.
료 : 그럼 마에다씨와 이토이씨와 만복헌이군요?
도 : 오잇.
료 : 알겠습니다. 감사합니다.



▲ 삼도를 기억해두자

三刀 - 삼도

✣하트 비츠

하토요 : 꼬마가 올 곳이 아니야. 돌아가라.



▲ 영업시간 전에 오면 이렇다

✣이용 마에다

료 : 실례합니다.
마에다 : 요오.
료 : 삼도의 중국인을 찾고있습니다만.
마에다 : 삼도에? 료군은 삼도 같은 것을 잘 알고 있군?
료 : 아지이치의 도씨 아저씨에게 들었습니다. 마에다씨에게 여쭈어보면 아실 거라고….



마에다 : 그래?
료 : 가르쳐주시겠습니까? 마에다씨.
마에다 : 아아 물론. 햄버거점에 가기 훨씬 전에….
료 : 하니 베어로군요. 야채가게 앞에.
마에다 : 아아, 그 앞에 유 이발관이라는 곳이 있어. 중국인 부부가 하고 있는 삼도의 이발관이야.
료 : 도씨 아저씨 말로는 다쳤다고 하던데….
마에다 : 아 거기에 할아버지는 입원하신 것 같지만, 오늘쯤 퇴원하셨다고 들었어.
료 : 그렇습니까. 그럼 가보겠습니다.



✣바버 유

료 : 안녕하세요.
유 : 어서오세요.
유부인 : 어서오세요.
유 : 오늘은 어떤 스타일로 잘라드릴까?
료 : 아, 아닙니다. 중국인에 대해서 묻고싶어서…
유 : 누구신지?
료 : 하즈키라고 합니다. 야마노세의 하즈키무관의…
유 : 하즈키씨…?
유부인 : 아 그 신문에 났던, 눈 오던 날에…
유 : 아아… 이래저래 큰일이었겠군요.
료 : 남제라고 하는 중국인을 찾고 있습니다. 도씨 아저씨 삼도 분들은 모

두, 유씨가 잘 알거라고 해서…
유부인 : 도씨의 소개였군요.
유 : 중국인이라고는 해도, 저는 2세라서, 기대에는…
유부인 : 여보, 모두 아버님 얘기하는 거 아니에요?
유 : 아, 그런가?
료 : 그 분은?
유 : 80이 되시는 제 아버님입니다. 전쟁 전부터 요코하마에서 장사를 하셨으니, 확실히 아버님이라면…
유부인 : 감기가 악화되서 입원하셨다가, 어제 막 퇴원하셨어요.
유 : 이러저러해서 가게를 쉬어 버려서…
료 : 이제 다 나으신겁니까?
유 : 정정하시죠.
유부인 : 스즈메 공원에서 오랜만에 운동이라도 하고 계시지 않을까요.
료 : 스즈메 공원입니까..
유부인 : 도부이타를 확 한바퀴 돌고 의자에 기대는 것이 일과라서…
료 : 감사합니다. 가서 찾아보겠습니다.


▲ 유씨의 아버지를 찾자


▲ 폴리곤 컷트는 4700엔, 펀치 파마는 7700엔

✣스즈메 공원

료 : 저… 유씨이십니까?
유 : 그렇소만, 자네는?
료 : 하즈키라고 합니다. 야마노세의 하즈키무관의…
유 : 아아, 소문은 들었네만…. 안됐네 그려, 근데 무슨 일이지?
료 : 남제라고 하는 중국인을 찾고 있습니다. 아지이치의 도씨아저씨께서 유씨라면 뭔가 아시지 않을까해서….
유 : 호오, 자네는 삼도를 알고 있는가?
료 : 이발사, 조리사, 재봉사를 가리킨다고….
유 : 언제 어느 때 자객에게 당할지 모르는 황제를 면도칼, 식칼, 가위를 가지고 지켰던 이름높은 일꾼들이지.
료 : 남제 말입니다만….
유 : 그 이름으로 봐서는 틀림없이 중국의 암흑 조직의 사람일걸세. 아니면 중국 마피아이던가….
료 : 그런 녀석들이, 이 요코스카에?
유 : 정규의 입국수속을 밟지 않고 항구를 거점으로 활동을 넓혀 나갈 수 있기 때문이지. 근처의 선원들에게 물어보게. 반드시, 뭔가 알고 있을 걸세.
료 : 선원이라…. 찾아보겠습니다. 정말로 감사합니다.
유 : 힘내게나.


▲ 많은 것을 알려준다

선원을 찾아서

톰의 핫도그 차
료 : 톰
톰 : 하이, 료.
료 : 선원들이 잘 모이는 장소 혹시 알아?
톰 : 선원? 오! 세일러 맨! 바에들 있지 네. 술 취하면 언제나 스트리트 파이트, 말릴 수가 없다 네.


▲ 술취하면 SF를 한다는 선원들

✣바이크 가게

료 : 아저씨.
오노 : 료냐?


▲ 문을 열고 빼꼼히 내다보는 여성은 뭔가 있어 보인다

료 : 이 근처에서 선원들이 모일만한 곳을 모르세요?
오노 : 선원? 밤이 되면 이 주변의 바에 얼마든지 있을텐데….
료 : 바…. 감사합니다.


▲ BAR로 가자

✣바 요코스카

료 : 실례합니다.
사이조 : 오, 료구나. 술은 못 주지만, 쉬었다 가라.
료 : 고마워요.
사이조 : 콜라 어때?
료 : 예에.
사이조 : 그래, 무슨 일이지?
료 : 사이조 씨…. 이 근처에서 선원이 모일만한 곳 알아요?
사이조 : 선원이라고는 해도, 보통 선원 같지는 않구만.
료 : 예.
사이조 : MJQ나 하트 비츠에 가봐라.
료 : 거기에 있습니까?
사이조 : 조심해라 여의치 않은 놈들과 관련된 놈도 있어.
료 : 팔에 문신을 한 녀석은?
사이조 : 그런 녀석들도 있을걸.
료 : 알겠습니다.



▲ 어디서인지 잘 알고 있다

아케미 : 어머, 료
료 : 아케미씨, 저….
아케미 : 아직, 미성년이지? 아네씨가 걱정하고 있을 거야.
료 : 알겠습니다.



▲ 후쿠씨가 좋아하는 여성


▲ 가라오케 시스템

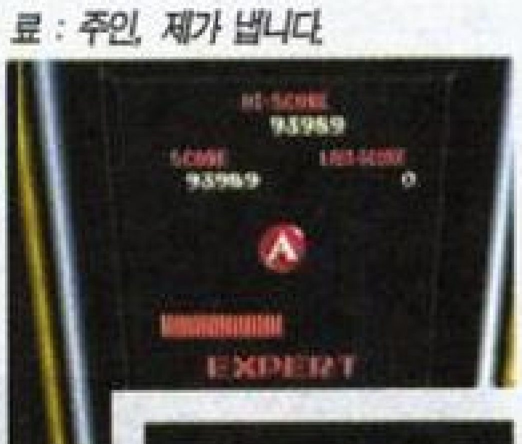
료 : 저…
히로이 : 아, 뭐지?
료 : 저 사람들은 선원입니까?
히로이 : 글쎄, 직접 물어봐. 단, 싸움은 하지 마라. 알지?
료 : 알겠습니다.



료 : 잠깐 괜찮을는지
윌슨 : 헤이, 보이가 뭐라고 하는데?
료 : 당신들, 선원이야?
윌슨 : 글쎄, 어떨까나?
길버트 : 헤이, 보이, 게임 하지 않을래?
료 : 게임?
길버트 : 원샷에 넣으면 you의 승리, 뭐든지 대답해주지. 실패하면 me의 승리, 네가 한잔 쏘는 거다. OK?
료 : 알겠어. 넣으면 되는거지?
길버트 : Try your luck.


▲ 성공하면 하트비츠로 가라고 알려준다

료 : 제길.
윌슨 : 고맙다, 보이!
료 : 주인, 제가 냅니다.



▲ 익스퍼트


미니 다트 ▶

꽃집 아이다

료 : 하라사키.

하라사키 : 하즈키.

료 : 잠깐 괜찮을까? 하라사키, 선원들이 자주 오는 가게 같은데 알아?

하라사키 : 우리 가게에는 거의 오지 않지만, 바 같은데라면 자주 오지 않을까?

료 : 그런가, 일 방해해서 미안.

하라사키 : 괜찮아 그런 건. 그보다 하즈키….

료 : 응.

하라사키 : 무모한 짓은 하지마.

료 : 아아, 그래, 그럼.



▲ 괜찮단다

하트 비츠

료 : …비켜.

토니 : What? Go home.

스미스 : Hey you! You know me?



QTE : BAB



▲ 프로젝트 버클리?

하토요 : 어서오시오.

존스 : 스쿨보이에게는 우유가 어울리지.

료 : 저 녀석들은 선원인가?

하토요 : 글쎄.



료 : 중국에 드나드는 선원을 찾고 있는데.

세라 : 아가야, 형사 드라마 흉내는 그만두거라.

료 : 상관하지마.

세라 : 꼬마 주제에 건방지구나. 따끔한 맛을 못 봤나, 이녀석!

QTE : BABA



▲ 정사 말아먹는다

세라 : 그 정도로 해둬. 아주 화려하게 해놨군.

료 : 난 중국의 조직에 대해서 알고싶은 것 뿐이야.

세라 : 가르쳐주지.

료 : 야?

세라 : 대신에, 두 번 다시 나타나지 마라.

료 : 알았어.

세라 : 찰리라는 남자를 찾아라.

료 : 찰리?

세라 : 놈은 밀수 브로커로, 뒷 세계를 잘 알지, 그 중국의 조직이라는 것도, 알고 있을거다.

료 : 어디에 있지?

세라 : 놈은 하레이를 좋아해. 근처의 바이크 숍을 찾아봐.

료 : 어떻게 생겼지?

세라 : 녀석은 언제나 선글라스에 검은 잠바다. 그리고, 팔에 문신이 있지.

료 : 팔에 문신….

세라 : 얘기는 끝났으니, 사 라 져 라.



찰리를 찾아서

바이크 숍

료 : 아저씨.

오노 : 료나.

료 : 찰리라는 남자, 모르세요?

오노 : 찰리?

료 : 알고있나요?

오노 : 패션만으로 바이크에 타는 안될 놈이지. 진정한 바이커가 아니야.

료 : 어디에 사는지 아세요?

오노 : 글쎄. 가끔씩 오는 것뿐이라서, 그래, 츠루오카에게 가봐라.

료 : 츠루오카씨라면 잠바 가게의?

오노 : 가끔씩 온다고 하더라.

료 : 알겠습니다.



자판기

료 : 안녕하세요.

왕 : 아, 어서오세요.

료 : 무슨일이죠?

왕 : 목이 말라서 쥬스가 마시고 싶은데, 나 동전이 없다 해.

료 : 제가 살께요. 뭐 마실래요?

왕 : 당신, 친절하다 해. 나 기쁘다 해. 나 마신다 해. 당신이 추천하는 거….

료 : 추천이라…. 글쎄….



료 : 자아.

왕 : 추천 고맙다 해. 맛나게 마신다 해.

료 : 가게, 바쁜가요?

왕 : 아, 조금… 가게에 또 오라 해. 아저씨가 만든 맛있는 거 먹으로 오라 해.

료 : 아아, 도 아저씨께 잘 전해줘요.

왕 : 알겠다 해. 전해준다 해. 그럼 난 간다해. 일이 있다 해.

료 : 아, 그럼.

왕 : 예. 안녕히 가세요.



▲ 뭔가 공짜를 얻은 듯한 얼굴

잠바 가게

료 : 실례합니다.

츠루오카 : 오!

료 : 찰리라는 남자를 찾고 있는데요.

츠루오카 : 찰리? 어떤 녀석인데?

료 : 언제나 검은 잠바에 선글라스를 끼고, 팔에 문신이 있어요.

츠루오카 : 아!

료 : 알고있나요?

츠루오카 : 우리 가게에서 트집 잡던 녀석이야. 이거 보란 듯이 문신을 내보이면서 말이야.

료 : 그래요…. 그 문신이 있는 녀석은 언제?

츠루오카 : 아아, 왔던건 4, 5일전이야. 품위 없는데다가 팔에는 문신 해놓고…. 아주 안될 놈이었지.

료 : 그 남자가 사는 곳이라던가?

츠루오카 : 모르겠는걸. 자세한 건.

료 : 그렇군요.



톰의 핫도그 차

료 : 톰.

톰 : 어이, 료.

료 : 찰리라는 남자를 찾고있는데 혹시 알고있어?

톰 : 찰리?

료 : 선글라스를 쓰고 검은 잠바를 입고, 팔에 문신이 있는 남자인데.

톰 : NO-. 알수 없다네.

료 : 그래?



✣워터 드래곤

료 : 실례합니다.

타츠미 : 오, 어서오게.

료 : 찰리라는 남자를 찾고있는데요.

타츠미 : 어떤 놈이지?

료 : 선글라스에 검은 잠바를 입고, 문신이 있는 것 같습니다.

타츠미 : 아, 모르겠는걸.

료 : 그렇습니까….



✣게임 센터 뒷길

료 : 실례합니다.

로토우진 : …응? 나 말인가?

료 : 찰리라는 남자를 알고있는지요.

로토우진 : 모를 것도 없지만, 너, 그 놈과 다투고 있는 거냐?

료 : 아뇨, 좀….

로토우진 : 이 녀석, 이번엔 이 근처에서 껄렁거리는 모양이지. 아직 정신을 못차린 모양이군….

료 : 찰리는….

로토우진 : 나도 한번 만나게 되면 혼내주지. 뭔 일이라도 있으면 내 이름을 대라.

료 : 당신은…?

로토우진 : 아직 말하지 않았군. 로토우진(呂唐臣)이다.

료 : 알겠습니다.



▲ 앉아계실때는 말을 붙일 수 없다



▲ 어딘가 본격적인 얼굴

✣생선 가게

료 : 신키치 아저씨.

신키치 : 오, 료냐.

료 : 찰리라는 남자를 찾고있는데요.

신키치 : 찰리? 뭐 하는 놈이지?

료 : 검은 잠바를 입고 선글라스를 끼고, 팔에 문신이 있는 것 같습니다.

신키치 : 아아 혹시 그….

료 : 예?

신키치 : 소문이지만, 상당히 나쁜 놈이란 말이 있어. 가까이 하지 않는 편이 좋아.

료 : 그렇습니까….



▲ 피팅 수련중인 핫토리씨

✣쿠리타

료 : 쿠리타씨.

쿠리타 : 어, 너냐.

료 : 찰리라는 남자를 모르세요?

쿠리타 : 어? 찰리?

료 : 검은 잠바를 입고, 선글라스를 끼고 팔에 문신이 있다는데.

쿠리타 : 가끔 가게 앞에서 얼쩡거리던데…. 살 마음도 없으면서 파는 물건에 잔소리나 해대고 말이야.

료 : 찰리는 언제 여기에….

쿠리타 : 잠바 가게를 본 다음에는 이쪽으로 어슬렁거리면서 오는데. 그런 놈들은 열이면 아홉에 다 눈요기만 하는 놈들이야.

료 : 그렇습니까.



✣꽃집 스마일리

료 : 유리코씨.

유리코 : 어머, 료구나.

료 : 찰리라는 남자 모르나요?

유리코 : 알고 있어. 선글라스 끼고 잠바 입은 사람이지? …혹시 료, 또 싸우니?



▲ 유리코씨의 부탁이라면!

료 : 좀….

유리코 : 료가 더 이상 싸우는건 바라지 않지만, 그 찰리라는 놈은 때려줬으면 하는데….

료 : 그런가요.

✣공원

료 : 아마기시 씨.

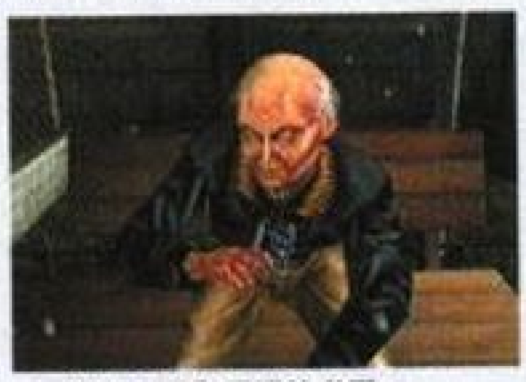
아마기시 : 오오, 료군인가.

료 : 이런 시간에 무슨 일입니까?

아마기시 : 한잔 했었지. 너희 아버지와.

료 : 아버지와요?

아마기시 : 이래뵈도 나는 고무술을 배워서 말이야. 너희 아버지와 자주 겨루었었지. 그 뒤에는 항상 둘이서 마시러 갔었는데 말이야.



▲ 인생 그것은 고배의 쓴잔

아마기시 : 아 그래…. 이런 기술을 배운 적이 있나?

료 : 예에?

아마기시 : 잘 봐두게나. 하아아아. 호아!



▲ 굉장한 발경에



▲ 컵이 울린다

료 : 아마기시씨, 그 기술은?!

아마기시 : 예전에 이와오군에게도 가르쳐줬던 고무술의 기술이다.

료 : 아버지에게요?

아마기시 : 고대로부터 의기 투합한 무술가들 끼리는, 서로 자신의 기술을 교환해 우정을 깊이 쌓곤 했지. 좋오아. 이것도 무슨 인연이겠지. 너에게 가르쳐주고싶은데, 어떤가.



료 : 부디 부탁드립니다.

아마기시 : 음, 그렇다면 좋은 일은 서두르라고 했다지. 지금 여기에서 가르쳐주지. 고무술의 겹쳐치기(重ね當て)라는 기술이지. 우선, 형(型)을 설명하겠다. 잘 봐두게.

아마기시 : 우선, 일보 전진하며 동시에 손과 발에 힘을 넣어서, 장타(掌打)를 뻗는다. 이것이 겹쳐치기다. 일단 몸의 움직임 먼저 해보게. 재빠르게 몸의 중심을 앞으로 옮기는 거다.

아마기시 : 좋아. 좋은 감각이다. 다음은 전진과 동시에 손과 발에 힘을 모아 장타를 뻗는 거다. 자, 해보게나.

아마기시 : 으음. 훌륭하다. 이 짧은 시간에 익혔다는 것은 꽤나 소질이 있다는 거야.

료 : 감사합니다.

아마기시 : 이 겹쳐치기는 전국시대에 고안된 기술로, 장(掌 : 손바닥)을 두 번 연속으로 맞추는 것이라 갑옷을 입은 상대에게도 충격이 전해질 수 있도록 궁푸(工夫 : 수련)해야 한다네. 정말 몸에 익혔는지 어떤지, 조금 더 연습해 보겠나?

료 : 예 부탁합니다.



▲ 텡!

아마기시 : 나도 이젠 늙었어. 몸이 움직일 수 있을 때 가르쳐 줄 수 있어서 다행이야. 너는 아직 젊다. 아버지를 뛰어넘을 수 있도록 노력하는 거다.

료 : 예 감사합니다.

아마기시 : 언젠가 너와도 함께 술을 마시고 싶군.

료 : 예.

아마기시 : 그날을 기대하고 있겠네.

✣게임 센터

스미스 : 헤이 보이! 뭔가 찾고 있나?

료 : 너는….

스미스 : 노우-. 지난 번 일을 사과하려는 것 뿐이야.

료 : 뭐?

스미스 : 스트롱한 남자 난 좋아해.

너는 베리 스트룽해.
료 : 그런건 관심 없고, 찰리라는 남자가 사는 곳을 모르나?
스미스 : 찰리? 내 친구지.
료 : 정말이야?
스미스 : 사람 안믿는 것, 좋지 않다네. 미를 따라오면 찰리와 만날 수 있다네.


▲ 믿을 수 없지만

✣공원
토니 : HAHAHA! 걸려 들었다 네! 멍청한 스쿨 보이!


▲ 과연 누가 걸려든건지

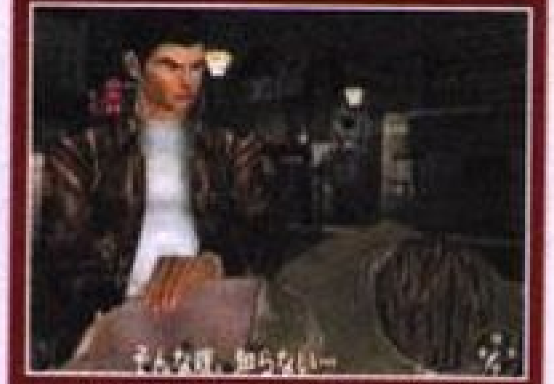

▲ 두둥!

FREE BATTLE




▲ 배운 건 쓰라고 있는 것이다

토니 : 오우, 노우.
료 : 찰리를 알고있나?
토니 : 그런 놈, 몰라….
료 : 그 문신은 어디서 해 넣었지?
토니 : 오키나와, 거짓말 아니에요. 하지만…요코스카에도 문신하는 곳이 있다고…. 미의 친구가 그렇게 말했어요….
료 : 문신하는 곳은 어디지?
토니 : I DON'T KNOW~, 정말로, BELIEVE ME.


▲ 토니와 함께 오랑이 힘이 솟아나요

문신점을 찾아서

료 : 아저씨.
오노 : 오, 료나.
료 : 이 근처에 문신하는 곳이 있습니까?
오노 : 문신…? 아 몸에 그림 넣는 것 말인가. 그러고 보니, 이 근처에 그런 가게가 있다고 들었는데….
료 : 정말입니까? 어디 있는지 아세요?
오노 : 글쎄다. 아아, 그런 거라면 가끔 오는 바이커가 팔에 문신이 있었는데, 그 녀석 들에게 물어보는 건 어때?



료 : 그 바이커들은 어디에…?
오노 : 게임 센터에 자주 드나들지.
료 : 게임센터로군요. 감사합니다.

✣빵집
료 : 코미네 아저씨.
코미네 : 아, 어서오게.
료 : 오카야마 하이츠라는 아파트를 찾고 있는데요.
코미네 : 오카야마 하이츠라고? 모르겠는데, 핫토리씨에게 물어보는 것은



어때?
료 : 핫토리씨라면 스포츠점의….
코미네 : 그분이 상점 회 회장이니까 아마 알고있지 않을까나.
료 : 그렇게 하겠습니다.

✣잡바 가게
료 : 실례합니다.
츠루오카 : 요우!
료 : 오카야마 하이츠가 어디 있는지 아십니까?
츠루오카 : 아아, 확실히 도부이타의 구석쟁이에 있다고 들었는데…. 저기 있는 쿠리타가 오카야마 하이츠에 산다고 들었어.



✣쿠리타
료 : 쿠리타씨.
쿠리타 : 여어, 너냐.
료 : 오카야마 하이츠를 찾고있는데요.
쿠리타 : 아아, 거기 우리 집인데, 무슨 일이지?
료 : 문신하는 곳에 볼일이 있는데요. 거기가 오카야마 하이츠에 있는 것 같아요.
쿠리타 : 어, 정말? 몇 호라는데.
료 : 그건 잘….
쿠리타 : 내가 102호에 살고 옆집은 아니니까 2층 어딘가에 있겠군. 그런데 놀랐는걸? 전혀 몰랐는데….
료 : 그렇습니까.
쿠리타 : 요코스카라는 바의 맞은편에 있으니까 간판을 보면 알 수 있을거야. 별로 마시러 가진 않아서 흥미는 없지만 말이야.


▲ 오카야마 하이츠로 가보자

✣핫토리 스포츠
료 : 저기.
핫토리 : 으응.
료 ; 핫토리씨, 지금 ~l찮겠습니까.
핫토리 : 아아, ~l찮은데 뭔일이지?

료 : 오카야마 하이츠라고 아십니까?
핫토리 : 으응? 오카야마 하이츠? 오카야마 하이츠라. 아아 그래, 확실히 통로 구석에 있었는데… 뭐더라, 라면집 근처에 있던 것 같은데.
료 : 라면집이요? 만복간 말입니까?
핫토리 : 아아, 그래 그래. 만복간 바로 옆이었던 것 같아.
료 : 알겠습니다. 감사합니다.


▲ 여전히 골프 연습 중. 간혹 야구 배팅 연습도 한다

✣바 요코스카
료 : 잠깐 괜찮을까요, 사이조 아저씨.
사이조 : 아아, 뭐지?
료 : 이 근처에 문신 넣는 곳이 있나요?
사이조 : 뭐 있기는 있는데, 문신 하려고?
료 : 아뇨, 거기 드나드는 녀석에게 볼일이 있어서요.
사이조 : 뭐 가 알고 싶은데?
료 : 문신 하는 곳의 장소 말인데요.
사이조 : 오카야마(岡山) 하이츠다.
료 : 오카야마 하이츠요?
사이조 : 다카시로라고 하는 엄빠진 놈이 있지, 보기와는 다르게 실력은 좋은 것 같더군.




▲ 이런 곳에서 번 돈을 탕진하는 토마토 마트 아저씨


▲ 아직 문을 열지 않았다

Dreamcast
POWER 공략왕!

중국인을 찾아서

불량 소녀들

료 : 실례합니다.
미나미 : 어엉? 뭐 하는 놈인데 넌?
료 : 저기, 잠깐⋯.
레나 : 아앙? 멋대로 말 걸지 마.



▲ 그나마 이쪽은 갱생의 보람이 있어 보인다

료 : 이 근처에서 중국인에 대해서 물어보려면 누가 제일 좋을까.
다지마 : 하즈키, 그런걸 물어서 태극권이라도 배우려고?
료 : 알고 있어?
다지마 : 아니 몰라.
료 : 그래?



▲ 3만년은 더 삭아보인다

료 : 중국인 말인데⋯.
다지마 : 말했잖아, 몰라. 다른데 알아봐.

유리코 꽃 가게

료 : 유리코씨.
유리코 : 아, 료군.
료 : 이 근처에서 중국인에 대해서 물어보려면 누가 제일 좋을까요.
유리코 : 중국인? 글쎄⋯. 아지이치(味鬼)에 물어보는 건 어때. 료도 자주 가잖아.
료 : 아아.
유리코 : 아주 오래 전부터 하던 가게니까. 도(陶)아저씨가 이것저것 많이 알잖아.



▲ 꽃집의 아가씨는 예뻐요

료 : 그렇군요.
료 : 미키씨.
미키 : 헬로, 료군.
료 :이 근처에서 중국인에 대해서 물어보려면 누가 제일 좋을까요.
미키 : 중국인? 아지이치쪽 사람들은?
료 : 중화요리점의 아저씨들 말입니까?
미키 : 어, 도씨 아저씨.
료 : 알겠습니다. 물어볼께요.



▲ 패션 리더

료 : 타무씨.
타무 : 어엇.
료 : 이 근처에서 중국인에 대해서 물어보려면 누가 제일 좋을까요.
타무 : 그런거라면 아지이치의 아저씨밖에 없잖아. 무엇보다 도부이타 중국인 회의 회장님이야.
료 : 그래요? 고마워요 타무씨.



▲ 이름에 어울리는 우직한 외모

이용 마에다

료 : 실례합니다.
마에다 : 오오.
료 : 지금 괜찮습니까.
마에다 : 응?
료 : 이 근처에서 중국인에 대해서 물어보려면 누가 제일 좋을까요.
마에다 : 중국이라면 아지이치겠지. 약국옆에⋯. 그, 도씨 아저씨와 제자인 왕(王)군이⋯.
료 : 중화요리점의 두 사람 말이군요?



▲ 마에노가 아니다

마에다 : 아아. 게다가 도씨 아저씨는 중국인 회 회장이니까. 이 근처의 중국인에 대해서는 잘 알지 않을까?
료 : 알겠습니다. 감사합니다.

골동품

료 : 이야. 안녕.
료코 : 안녕하세요.
료 : 오오이시 아저씨는 어디 가셨니?
료코 : 아저씨는 일 때문에 나갔어요.
료 : 그래? 가게 봐주는 거니?
료코 : 응.
료 : 기특하구나.
료코 : 가게 봐주면, 딸기 케익을 주거든.



▲ 솔직한 아이

토마토 마트 앞

깡패들 1시 20분 토마토 마트 앞
아키오 : 어이, 잠깐 기다려, 하즈키. 나에게 부딪히고는 인사도 없는 거냐?
나가시마 : 이놈. 에노키님에게 꿇어라!
아키오 : 아니면 여기서 승부를 낼까?
료 : 상대해줄 시간 따위 없어. 날 건들지마.
아키오 : 그렇게는 안되지!



QTE : ←AB



▲ 데스크림존의 명 대사

나가시마 : 얕보는 거냐!
아키오 : 제법 하는데?! 호엌, 가, 강하다.
나가시마 : 우왁!
료 : 난 너희들 따위 상대할 시간이 없단 말이다!
나가시마 : 예⋯ 죄, 죄송합니다.

료 : 두 번 다시 나를 건들지 마라. 알겠냐?
나가시마 : 예 알겠습니다.
아키오 : 어 어이, 괜찮아? 정신 차려.



▲ 주인공은 상당히 난폭하다

꽃집 아이다

료 : 하라사키.
하라사키 : 하즈키군. 조금은 기운이 났어?
료 : 아아, 하라사키.
하라사키 : 그 이후로 뭔가 알아냈어?
료 : 톰과 다툰 상대는 중국인이었어.
하라사키 : 중국인? 혹시 그 사람들? 아버지의 사건과 관계가.
료 : 아 그래서, 중국인에게 그 정보를 듣고싶어. 누구에게 묻는 게 가장 좋을까.
하라사키 : 우웅, 글쎄⋯. 아지이치, 핫토리 스포츠 맞은편에 있어.
료 : 아아 거긴가, 그럼 또.



아시아 여행사

료 : 저⋯.
세키네 : 잠깐만 기다려봐요. 여기 읽고 있으니까.
료 : 저기⋯.
세키네 : 뭔데요?
료 : 중국인에 대해서 묻고싶습니다만⋯. 이 근처에서⋯.
세키네 : 중국에 가고싶어요? 좋은 투어가 있어요.
료 : 아니요, 여행이 아니고⋯.
세키네 : 아니란 말이야? 흥! 뭐하러 온거지?



▲ 상당히 불친절하다

사쿠라가 공원

하라사키 : 그만둬!

에노키 : 뭐냐! 너는.

료 : 하라사키의 목소리….



▲ 그들에게 하즈키가 오도록 위협을 요구했을지도



▲ 아무튼 쌩장!

나가시마 : 배짱 한번 좋은데~. 우리가 어떤 사람인지 알고 있는거야? 아앙?

하라사키 : 어떤 사람인지 관계 없잖아! 애들을 괴롭히는 일은 우주 나쁜 짓이야.

에노키 : 꽤나 폼 잡고 있잖아! 누님.

나가시마 : 이 꼬맹이는 말이야, 에노키님의 얼굴에 장난감을 날렸단 말이다.

에노키 : 나쁜 꼬마에게는 벌을 주지 않으면 안되지.

하라사키 : 그 정도는 용서해줘도 되잖아!?

나가시마 : 귀여운 얼굴을 하고서 말이야, 우리하고 친구하고 싶은 모양이구나?

하라사키 : 저리가!

에노키 : 뭐라고 이게! 여자라고 봐줄 줄 알아?!

하라사키 : 여자라고 무시하지 마!

에노키 : 재미있군!

료 : 하라사키.

하라사키 : 아 하즈키군.

에노키 : 뭐야 너, 해보자는 거야?

료 : 난 상관없어.

에노키 : 이놈!!



▲ 여전하다

FREE BATTLE

료 : 하라사키에게 두 번 다시 접근하지마, 알겠냐?

에노키 : 예, 아 알겠습니다.

하라사키 : 고마워, 하즈키군.

니시 : 고마워요, 형.

료 : 하라사키, 무모한 짓은 하지 마.

하라사키 : 하지만! 저 사람들이 저런 애들한테….

료 : 알고 있어. 하지만 말로 될 상대가 아니야.

하라사키 : 그래도….

료 : 앞으로는 상관하지 않는게 좋아.

하라사키 : 알았어.



▲ 혼내주자

문신점

토니 : 강해 보이게 해주세요. 무시당하지 않게 내.

스미스 : 특별히 그 스쿨 보이한테는.

토니 : SHUT UP! YOU도 당했잖아. 그 스쿨 보이에게.



▲ 슥슥 그으면 문신이 된다

토니 : 허헉! 보오이, 오우 노우!

스미스 : 오우 노우!

다카시로 : 문신을 넣으러 온건가.

료 : 찰리라는 녀석, 여기에 와있나?

다카시로 : 찰리라면 저기에, 자고있어. 하지만, 섣불리 깨우다간 다친다고.



▲ 남의 침상을 함부로 보려한다

QTE : ←

찰리 : 뭐냐 너는!

QTE : A

료 : 덤벼!

찰리 : 뭐 하는 거냐.

료 : 중국인의 조직에 대해서 알고싶다.

찰리 : 알 리가 없잖아. …그런 것을 알아서 뭐 할려고!

료 : 너와는 관계없다고. 그러니까 가르쳐 줘.

찰리 : 알았어 알았으니까 팔 좀 놔줘. …조직의 녀석과 만나게 해주면 되는 거지? 정말 꼬마녀석은 봐주는 것도 모른다니까.

료 : 그래서, 언제냐?

찰리 : 내일 3시에 게임 센터에서 기다려.

료 : 정말이지?

찰리 : 아아.

료 : 오지 않으면…. 알고 있겠지?



▲ 일단 꺾고 본다

오카야마 하이츠 앞

하라사키 : 하즈키군.

료 : 하라사키? 아, 어째서 이런 곳에.

하라사키 : 예비 학교에서 돌아오는 길이야.

료 : 하라사키가 올만한 곳이 아니잖아.

하라사키 : 하즈키군을 찾고 있었어.

료 : 어?

하라사키 : 이 근처에서 하즈키를 봤다고 친구들한테 들어서….

료 : 근데 왜?

하라사키 : 오늘 학교에, 지망한 학교에 오리엔테이션…. 하즈키는 오지 않았잖아.

료 : …아아.

하라사키 : 벌써 지망 학교 결정은 한거야?

료 : 아니, 하지만 간다면 가라데부가 있는 대학에 갈거야.

하라사키 : 그래. 하지만 슬슬 수험 준비도 막바지야.

료 : 알고있어.

하라사키 : 걱정이야 난. 시험 전인데.

료 : 괜찮아.

하라사키 : …하즈키, 아버지 때문에 이래저래 진정되지 않는 것은 알고 있지만, 그래도….

료 : 그런 얘기라면 나중에 하자.

하라사키 : 꼭이야.

료 : 아아. 이런 곳은 하라사키가 올 곳이 아니야. 어서 돌아가.

하라사키 : 그럼.



▲ 료를 기다리던 하라사키



▲ 돌려보낸다

도부이타 뒷길

에노키 : 하즈키 잠깐 이리로 와봐.

료 : 또 너들이냐. 좀 작작좀 하시지.

에노키 : 그만두게 생겼냐 하즈키.

료 : 너희들에게 볼일은 없는데.

나가시마 : 도망가려는거냐 이놈!

에노키 : 너에게는 볼일이 없어도 이쪽은 있다고!



▲ 프리배틀을 수련시켜주기 위해 스즈키 유의 지령을 받은 자들

FREE BATTLE



▲ 여전히 잘 꺾는다

에노키 : 제길 또냐.

료 : 몇 번을 말해야 알겠냐. 너희들하고 놀 시간은 없다니까.

에노키 : 미 미안해. 한번만 봐줘…. 우와아악.

료 : 두 번다시 날 건드리지 마라. 알겠지?

에노키 : 예 아 알겠습니다.

아버지에게 온 편지

도장

료 : 아버지의 복수는 반드시 하겠어요.

후쿠 : 료.

료 : 후쿠씨, 오랜만에 대련해보지 않겠습니까.

후쿠 : 예, 부탁합니다.

FREE BATTLE



▲ 1대1을 연습하자

후쿠 : 오랜만입니다. 료와 겨루어보는 것도.

료 : 조금 기분이 나아졌어요.

후쿠 : 예… 혹시 무슨 단서라도?

료 : 중국인의 조직에 접촉할 수 있을지도 몰라요.

후쿠 : 중국인 조직이라면 사부님을 살해한 놈들입니까.

료 : 아직은 몰라요….

후쿠 : 혼자서 가려고 하는 겁니까. 그런 무서운 녀석들을 상대하려는건….

료 : 그렇지 않으면 방법이 없어요.

후쿠 : 기분은 알지만! 그러나 너무 위험해요. 사부님 조차….

료 : 각오는 되어있습니다.

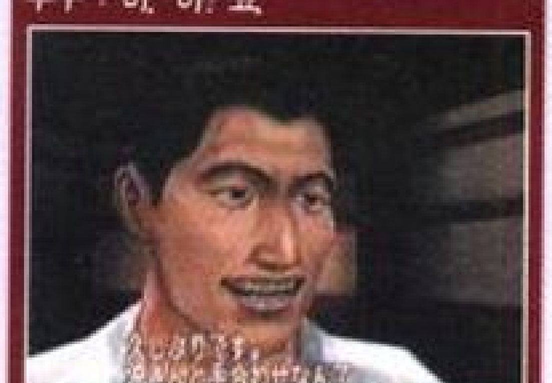
후쿠 : 하지만 만일 일이 생긴다면…. 저는 사부님께 면목이 없습니다.

료 : 걱정 말아요.

후쿠 : 설마 료, 그 때문에 갑자기 대련을? 그런…. 부탁입니다. 다시 생각해보세요.

료 : 이미 결심했습니다. 나는 간다고!

후쿠 : 아, 아! 료



▲ 상담원

현관문

료 : 아? 이네 아주머니, 들었나요.

이네 : 어쨌든 그만해 주세요. 료 도련님.

료 : 안됩니다. 비켜주세요.

이네 : 부탁드립니다. 선생님의 의지를 이어서 도장을 지켜주십시오.

료 : 저는 아버지가 사람을 죽였다고 생각할 수 없습니다.

이네 : 료 도련님, 기다려주세요. 드리고싶은 물건이 있습니다.



이네 아주머니의 방

료 : …아버지에게 온 편지!?

이네 : 주인 어르신이 돌아가신 후에 도착한 물건입니다…. 불길한 예감이 들어서 료 도련님에게는 보여드리면 안될 것 같아서…. 여태까지 숨겨두었습니다.



료 : 중국어로 된 편지, 하지만 어째서….

이네 : 이 이상 위험한 행동을 하지 않았으면 해서…. 부디, 돌아가신 주인 어른께서 걱정할 일은 하지 않겠다고 저와 약속해주십시오.

료 : 아주머니….

이네 : 부디 저와 약속해주십시오.

료 : 알았어요. 약속할께요.

이네 : 꼭입니다.



▲ Image → Rotate Canvas → Flip Horizontal

현관문

후쿠 : 료, 그런데, 이네 아주머니가 무슨 얘기를 한 겁니까.

료 : 아.

후쿠 : 편지…입니까. 중국어? 설마 사부님을 살해한 범인!

료 : 알 수 없어요.

후쿠 : 이런! 누군가 중국어를 읽을 수 있는 사람이 있으면 좋으련만.



공사장

고문 : 으아아앙.

료 : 무슨 일이니?

고문 : 선글라스낀 아저씨가 축구공을 뺏어갔어. 형을 불러오면 돌려준다고….

료 : 뭐라고? 어디지?

고문 : 저기 공터에….



료 : 네놈….

찰리 : 걸려들었구나, 꼬마야.

료 : 뭐?

찰리 : 문신 가게에서는 잘도 나를 때렸겠다. 자!

료 : 물러가 있어라.

고문 : 예? 하지만….



▲ 눈빛이 살아있다

FREE BATTLE

찰리 : 어이, 거기까지다.

료 : 크윽.



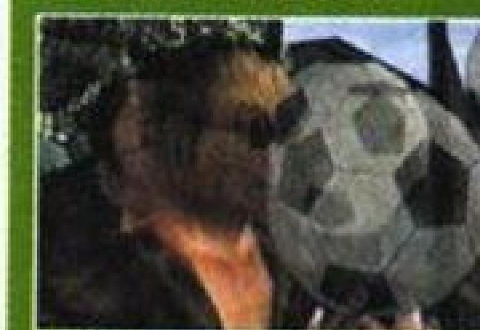
QTE : A



▲ 사랑과 우정의



▲ 투플라톤! 수비를 젖히고



▲ 작렬



▲ 허리의 살점을 날리는 백 너클

찰리 : 크으학, 제길, 이것이 끝이라고 생각하지 마라.

료 : 괜찮니?

고문 : 세세(謝謝), 형….

료 : 세세…라면 혹시 중국인이니 너?

고문 : 응, 난 고문! 하 고문(夏 高文)이야. 형은?

료 : 하즈키야. 하즈키 료.

고문 : 하즈키 형이구나.

료 : 어.

고문 : 하즈키형, 세세.



▲ 세세=중국인이라는 공식 발견!

로시아



▲ 들어가자

Dreamcast

POWER 공략왕!

하수옥 : 어서오세요.



료 : 실례합니다만, 수옥씨이신지요.

하수옥 : 예 그렇습니다만…. 누구신지.

료 : 하즈키라고 합니다.

하수옥 : 하즈키…씨? 아아, 손자에게…. 고문에게서 들었습니다. 감사했습니다.

료 : 에에?

하수옥 : 사쿠라가 언덕에서 도와주셨다고.

료 : 아아, 그러고 보니.

하수옥 : 그 녀석이 와서는 신이 나서 얘기했었지요. 하즈키씨처럼 강하고 남자다운 사람이 되고싶다고….

료 : 그런, 전 아무 것도….

하수옥 : 그런데 무슨 일이라도.

료 : 예 이 편지를 읽어주셨으면 하는데요.

하수옥 : 앗 이것은 이(裏)문자로군요.

료 : 우라 문자?

하수옥 : 하지만 좌우가 반대로 된 것만이 아니라, 조금 특별한 양식 같군요.

료 : 읽을 수 있겠습니까?

하수옥 : 예에, 할 수 있어요.

하수옥 : 『거울을 노리는 자가 있으니



▲ 이것을 위한 거울이다

주의하도록. 또한 긴급한 상황에서는 진대인에게 도움을 구하시오』. 『주원달(朱元達)』.

료 : 주 원달….

료 : 진… 대인…?

하수옥 : 어머? 뒤쪽에도 무언가 써있군요. 『천지부(天之父), 구조룡(九條龍), 지지모(地之母), 아적우(我的友)』….

료 : 무슨 의미입니까?

하수옥 : 아버지 같은 하늘, 아홉 마리의 용, 어머니 같은 땅, 나의 친구…. …미안해요. 잘 모르겠어요.

료 : 그렇습니까.

하수옥 : 하지만, 이건 전화번호와 같은 것이라 생각해요.

료 : 예?

하수옥 : 오래된 한자의 숫자니까….

료 : 전화 번호….

하수옥 : 예에, 0468의 61의 5647….

료 : 0468의 61의 5647이로군요? 알겠습니다. 감사합니다.

제 8창고에 전화

료 : 여보세요.

제 8창고 : 아버지 같은 하늘.

료 : 아홉 마리의 용.

제 8창고 : 어머니 같은 땅.

료 : 나의 친구.

제 8창고 : …제 8창고다.

료 : 제 8창고…?

제 8창고 : 넌 누구냐…?

료 : 저어, 그쪽은 진씨라고 하는 분의 집이 아닌지요…. 편지를 받았습니다만.

제 8창고 : 철컥.



▲ 랜덤으로 물어보지만 질문은 2개뿐이다

료 : 제 8창고라고?

제 8창고

유리코 꽃가게

료 : 유리코씨.

유리코 : 어머, 료.

료 : 제 8창고라고 압니까?

유리코 : 창고? 글쎄, 들어본 적이 없는데?

료 : 그렇습니까?



▲ 다시금 수소문

정육점

료 : 타무씨.

타무 : 요우, 요즘 어떤가.

료 : 제 8창고가 어디지요?

타무 : 어디의 제 8인거지?

료 : 글쎄 그게….

타무 : 뭔가 아는 건 없어? 전화라던가.

료 : 전화번호라면….

타무 ; 그럼 104에 물어봐. 나는 언제나 그렇게 하지.

료 : 그런 방법이 있었나…. 그렇군요. 해볼께요.



▲ 104라고?

104 정보센터에 전화

안내원 : 예 여기는 104 정보센터 입니다.

료 : 저어, 61에 5647이라는 번호의 주소를 알고 싶은데요.

안내원 : 죄송합니다. 번호로부터 주소를 조사하는 것은 불가능합니다만.

지역
제 8창고
진
주소

료 : 지역만이라도 알 수 없을까요.

안내원 : 조사 가능한 것은 시내 번호까지의 지역이 됩니다만.

료 : 그래도 괜찮습니다.

안내원 : 예, 61번이라면, 아미하마초(網 兵町)의 번호가 됩니다만.

료 : 아미하마초 입니까. 알겠습니다.

안내원 : 예 감사합니다.



▲ 여기서 못 알아내면 집의 현관에 있는 전화번호부를 보자

유리코 꽃가게

료 : 유리코씨.

유리코 : 어머, 료.

료 : 아미하마초로 가려면….

유리코 : 버스가 다니고 있잖아.

료 : 버스….

유리코 : 응, 버스 정류장이 있잖아. 담배 가게 앞에.

료 : 아아, 거기로군요.



버스 정류장



▲ 항구로



마루야마 : 오리오라! 있는 돈은 전부 내놔봐!

히로시 : 어 없어요, 봐주세요.

마루야마 : 에엥? 없다고? 까불지마! 이놈!

료 : 그만둬.

고로 : 뭐야 너는?

료 : 지금이 어떤 땐데, 공갈 협박이지?

고로 : 시끄러, 네가 스카 고등학교의 하즈키냐?

마루야마 : 하즈키!

료 : 그렇다면 어쩔 거냐.

고로 : 쫄지마 이녀석. 이런 녀석에게 질 리가 없잖아?



▲ 김무스씨를 연상시킨다

QTE : ←AB

히로시 : 히에에엑!

마루야마 : 기, 기다려! 제길! 이 자식!

고로 : 제법 하는데?!



▲ 다시금 나오는 데스크림존의 자코 대사

고로 : 이, 이런, 역시 강하시군요.

료 : 하나만 묻겠다.

고로 : 예 옛, 무엇입니까.

료 : 제 8창고가 어디 있는지 알고 있나?

고로 : 예 옛 이 길로 쭉 따라가면 창고길이 있습니다. 거기서 오른쪽으로 꺾으면 있을 겁니다.

료 : 창고 길에서 오른쪽이라.

고로 : 그럼, 저… 저희들은 이만 실례하겠습니다.



▲ 태도 돌변



▲ 항구에 있는 한국인. 낚시중이다

✣제 13창고 앞

아키타 : 들어오면 안 된다고 몇 번이나 말했잖아.

미야기 : 어떻게 들어온 거지? 이 할아버지는? 신기하구먼.





▲ 무언가 느껴지는 시점

료 : 무슨 일이 있습니까?

미즈키 : 아, 젊은이…, 오늘은 쌀쌀하구먼. 캔 커피라도 사다주겠나?





▲ 저쪽의 자판기에서



▲ 커피를 뽑자

료 : 이것, 그 할아버지에게 가져다드릴까?

료 : 자요.

미 : 오오…따듯하구먼…. 고맙네 젊은이.

료 : 할아버지, 어디에 사세요?

미즈키 : 이 항구야. 이제 3년이 되었나….

료 : 그런가요…. 그럼 몸조심하세요.



✣식당



▲ 식당에는 지도가 있다

료 : 실례합니다.

토미 : 예 뭡니까?

료 : 제 8창고에 가고싶은데….

토미 : 예 또, 어디였더라…. 그래그래, 여길 나가서 왼쪽으로 가면 창고가 잔뜩 이 잔뜩 있는데, 확실히 그 중에서 가장 구석에 있어요.

료 : 알겠습니다. 감사합니다.

토미 : 아아 저기 지도가 있잖아요.

✣토마토 마트

료 : 저기.

마리 : 당신 틀림없이 아이돌 계의 얼굴이군요. 절대 인기의 아이돌이 될 수 있을 거에요.

료 : 아니, 그런 건 흥미가 없어서.

마리 : 에엣? 아깝잖아요. 생각이 바뀌면 또 와요. 내가 힘이 되 줄께요.

료 : 그렇습니까.

마리 : 당신, 잘 보니까 갈라 멋있네요. 나랑 같이 노래 레슨 받지 않을래요?



▲ 아이돌 매니아

✣신사

료 : 뭐하고 있니?

카요코 : 응, 건강해졌어, 고양이.

이토 : 나은 것 같아 다리가.

료 : 정말?

카요코 : 응, 이거 봐봐.



▲ 스즈키 유의 어릴 적 모습이 아닐까!

카요코 : 이리온 이리온.

료 : 아, 이, 둘이서 잘 간호해 주었구나.

카요코 : 응.

이토 : 헤헷.

나오유키 : 어이, 아스오~, 카요코~?

이토 : 어? 형이다. 그럼 료형 안녕.

료 : 아아, 그럼 다음에.

카요코 : 바이바이, 오빠, 기다려.



◀ 사실은 노조미가 약을 사다주었다는 전설이



▲ 이토는 칭찬해주면 코를 만진다. 이것 역시 스즈키 유의 습관일까

✣제 8창고

쿠가 : 어이 자네, 관계자가 아니잖아. 무단으로 들어오면 안되지.

료 : 다른 입구는 없는 건가?



▲ 워이 워이

✣제 8창고 옆

료 : 창이 열려있군. 발판이 없어서 높이 올라갈 수는 없겠군….



▲ 색이 다르거나 실시간 폴리곤이라는 것은 움직일 수 있다는 무언의 표시



▲ 이렇게 밀어서



▲ 슥슥 올라가자



▲ 쭉쭉

✣제 8창고 내부



▲ 잠입

료 : 여기에 무언가 단서가 있을 거야.

료 : 사무실… 같은데.
료 : 작업부들은 여기서 쉬는 건가.
료 : 쓸 때없이 손을 안대는 것이 좋겠어. 어려워 보이는 글인데.



▲ 조심하지 않으면 큰일날 것 같은 그림



▲ AM2연구소 공식 담배. 貳研



료 : 제 8창고 자료. 여기가 틀림없는 모양이군.
료 : 뭔가 단서가 될 만한 건 없는 건가?
료 : 작업부들은 몇 시에 돌아오는 걸까?
료 : 말소리다. 누군가 있는건가?

니이자토 : 어이, 이 화물의 전표가 보내는 곳이 또 잘못 되어있잖아.
다카기 : 어 정말이다.
니이자토 : 그렇게 틀리지 말라고 예기했는데! 확실히 구 창고가(倉庫街)행이라고 써있는데…. 어딜 본 거야? 미안하지만 제 8창고에 연락해 주겠어?



▲ 정보는 흐르기 마련



다카기 : 알겠습니다.
료 : 여기 말고도 제 8창고가 있는 건가?
료 : 좋아. 구 창고가를 찾아볼까?



▲ 누군가 상자를 치워서 뛰어내려야 한다

구 창고가

제 18창고

료 : 저기….
야마타니 : 예 뭡니까?
료 : 이 근처에 구 창고가가 있습니까?
야마타니 : 아아, 구 창고가라면, 이 앞에서 왼쪽으로 쭉 가서 막다른 곳에 있습니다.
료 : 알겠습니다. 그러면.



▲ 이렇게 손가락으로 알려주는 사람들이 좋아

구 창고가 경비

료 : 실례합니다.
미야기 : 무슨 일입니까.
료 : 좀, 물어볼 것이 있는데, 구 창고가는 어디입니까?
미야기 : 이 뒤쪽이 구 창고가입니다만. 무슨 일입니까.
료 : 여기 들어가려면,
미야기 : 일반인은 들어갈 수 없습니다. 관계자가 아니라면.
료 : 안에 있는 사람에게 볼일이 있습니다만….
미야기 : 약속도 없는 이상, 규칙상 들여보낼 수 없습니다.
료 : 그렇습니까.
미야기 : 어이 잠깐. 관계자 외 출입 금지요. 자 훠이 훠이.

료 : 밤이 되길 기다려 볼까.



▲ 밤을 기다리자

유키코씨와의 대화

료 : 실례합니다.
유키코 : 왜 그러세요?
료 : 구 창고가를 아세요?
유키코 : 그 경비가 엄한 곳 말이에요?
료 : 예 그래요.
유키코 : 한번 들어가 본 일이 있었는데, 안에도 경비원들 가득해서, 왠지 신경 쓰였어요.
료 : 그렇습니까.



▲ 세가의 자료로는 숨은 아이돌이라고 하는데…숨긴 숨은 듯하다

톰의 핫도그 차

료 : 톰.
톰 : hi, 료.
료 : 구 창고가라고 몰라?
톰 : 큐우 창고가? no~. 톰은 알지 못해 내.
료 : 그래? 누군가 알만한 사람은 모르고?
톰 : 미스 히사카에게 물어보면 알거다 내.
료 : 히사카씨에게?
톰 : 창고 근처에 도시락 팔고 있다 내. 여기서 쭉 쭉 가면 된다 내.
료 : 알았어. 그렇게 할게.



▲ 출장 판매 서비스

호쿠호쿠 도시락

마이 : 언니.
히사카 : 어머, 마이…. 무슨 일이니?
마이 : 돈 좀, 빌려줘.



▲ 돈 좀 줘봐요 좀

히사카 : 안 돼.
마이 : 괜찮잖아 조금 정도 빌려준다고 해서….
히사카 : 안 된다고 했잖아. 보나마나, 노는데 쓸 거잖아….
마이 : 째째하긴. 이제 언니한테는 부탁 안 해.
히사카 : 마이.



▲ 긴 치마 집단

료 : 히사카씨.
히사카 : 어머, 료.
료 : 무슨 일이 있었나요?
히사카 : 마이가 요즘에 나쁜 친구들과 어울리는 것 같아요. 그런 애가 아니었는데.
료 : 그래요?
히사카 : 예, 료군도 마이에게 뭐라고 좀 해주겠어요? 제 예기는 전혀 듣지 않아서요.
료 : 제가요?
히사카 : 료군이라면 어렸을 때부터 알고 있던 사이니까요. 부탁이니까 말해주세요.

한다
그 만둔다

료 : 해보겠습니다.
히사카 : 정말? 고마워요.
료 : 아뇨….
히사카 : 마이라면, 항구 구석 쪽에 있을 것 같은데….



▲ 저쪽 구석으로

메드 앤젤스 입구





▲ 으슥한 곳에서 우유를 먹고 있다

료 : 마이.
마이 : 뭐 뭐야. 료 오빠.
료 : 마이야. 언니가 걱정하고 있어. 돌아가자.
레나 : 뭐야 이 녀석.
유미코 : 시끄러. 냅둬.
레나 : 시끄럽다니까?

QTE : ←
료 : 어이가 없군.
QTE : A
유미코 : 엿보지 말란 말이다.
QTE : ←

유미코 : 아프잖아아!
료 : 여자가 이런걸 휘두르면 안되지.



▲ 당수의 가르침을 받아라

마이 : 뭐야 료 오빠.
료 : 마이에게 설교를 하려는 건 아니야. 단지, 믿을 수 있는 사람을 배반하지 않는 것이 좋아. 후회하게 될거야.
마이 : 료 오빠.



▲ 설교는 성격에 안 맞는 듯 협박을 하고있다

호쿠호쿠 도시락

히사카 : 어떻게 됐어요? 료군….
료 : 글쎄요. 자기 하기 나름이지요. 그런데 히사카씨.
히사카 : 무슨 일이라도….
료 : 구 창고가라고 압니까?
히사카 : 예 알고 있어요. 조금 멀지만…. 이 길로 가면 나와요. 마침 지금 배달가는 길인데.
료 : 배달?
히사카 : 예 구창고가의 경비실에요.
료 : 경비실…. 히사카씨. 배달이라면 제가 가겠습니다.
히사카 : 정말로요? 고마워요. 돈은 이미 받았으니까….
료 : 알겠습니다.
히사카 : 그런데….
료 : 예.
히사카 : 경비원들은 10명인데 언제나 2개씩 더 시켜요. 왜 그런 걸까요?
료 : 두 개 더 라고….



▲ 구 창고가는 저쪽에

구 창고가 -潛入



▲ 도시락을 양손에 들고

료 : 실례합니다. 호쿠호쿠 도시락입니다만.
코우고 : 어. 너는…?
료 : 배달을 부탁 받아서요. 12개 맞지요?
코우고 : 어. 그래. 그쪽에 놔둬.
료 : 예.



▲ 연기도 능숙하다



▲ 경비 스케줄을 잘 봐두자

아마가타 : 치바(千葉). 너도 8시부터 신 창고가(新倉庫街)냐?
치바 : 아아.
아마가타 : 아이고. 또 이쪽은 사람이 부족해지겠군…. 보통 때도 그렇지만. 밤에는 더 큰일이야.



▲ 그러니까 엿듣는 것이 아니고 들리는 거라니까

코우고 : 어이. 왜 거기서 그러고 있어? 일을 봤으면 돌아가야지.
료 : …예.
료 : 밤 8시부터 9시가 찬스인가.

호쿠호쿠 도시락

료 : 히사카씨. 다녀왔습니다.
히사카 : 아. 장소는 금방 알았어?
료 : 예. 뭐.
히사카 : 정말. 도와줘서 고마워. 료군.
료 : 아뇨 뭘.



료 : 실례합니다.
미즈키 : 응? 뭐지?
료 : 구 창고가 대해서 묻고싶은 것이 있는데요.
미즈키 : 흠. 모를 것도 없지.
료 : 거기 출입구는 하나 뿐입니까?
미즈키 : 그래. 뭐 정면으로 들어가도 소용없지. 거기는 경비가 삼엄해서 말이야.
료 : 그래요?



진 대인





▲ 저녁 때 까지 기다리자

8시 구 창고가 정문



▲ 잠입



슈슉 앉아 ◀대시

코우고 : 예. 여보세요.



▲ 쿵!

QTE : →
료 : 휴. 위험했다. 좋아. 이 틈을 노려서.



▲ 나이스 캐치

료 : 응? 뭔가 적혀있는데? 제 6창고라…. 여긴 아닌가….



Dreamcast POWER 공략왕!

료 : 경비원인가. 걸리면 귀찮아질텐데….

경비원 : 누구냐 거기 있는 놈은

경비원 : 거기 너 뭐 하는 거야!



▲ 걸리기 전에 도망가자

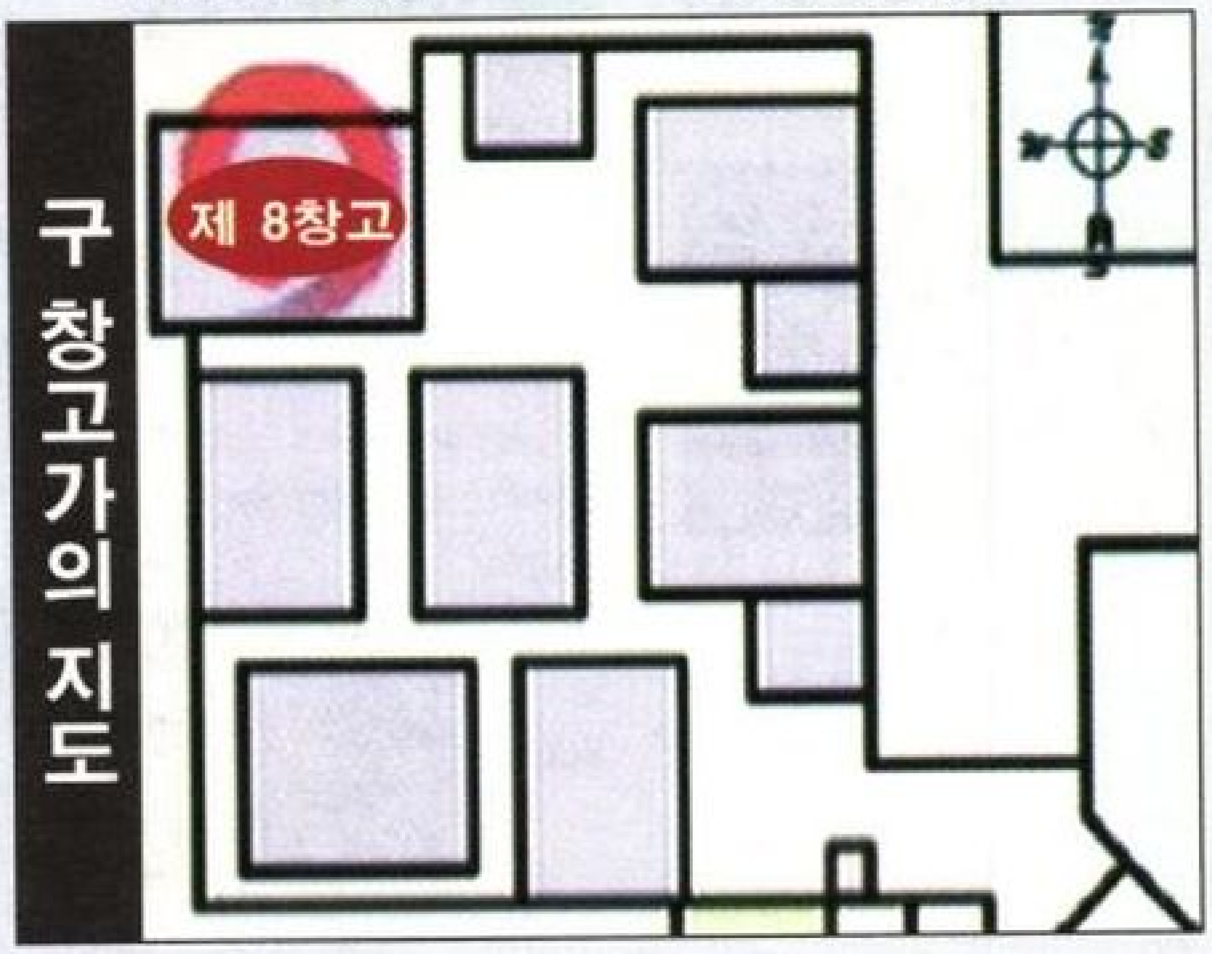
경비원 : 놓친건가….

경비원 : 두 번 다시 오지마.

료 : 어쩔 수 없지. 내일 다시 와 볼까.



▲ 걸리면 하루가 손해



제 8창고

료 : 어딘가에 진 대인의 흔적이 있지 않을까….

료 : 실례합니다. 저… 진 대인. 열리지 않는군.

료 : 진대인… 여기서 무언가 찾지 않으면….

료 : 진대인… 어떤 사람이지?

료 : 뭐 하는 항아리지?

료 : 예쁜 항아리군.

료 : 이 항아리는 어디에 쓰는거지?



▲ 문은 열리지 않고



▲ 화이트 보드에는 편지에서 본 전화번호가

료 : 진이란 사람은 어떤 장사를 하는 거지?

료 : 이건… 뭐지?

료 : 여기 진대인이 있기는 한 건가?

료 : 커다란 항아리군.

료 : 이 전화번호는…. 역시 이곳이 진대인의 창고인가. 진대인에 대해 알 수 있는 다른 물건은 없는 건가….

접시를 떨어뜨리면



▲ 접시를 떨어뜨리거나 시간이 지나면 나타난다

귀장 : 누구냐! 흐음.

료 : 음

진대인 : 기다려라, 귀장(貴章).

귀장 : 진대인.

료 : 진…대인…!

진대인 : 자네가 전화를 했던 젊은이인가.

료 : 예. 하즈키 료입니다. 이 편지



▲ 진 대인의 등장

에. 긴급한 상황에는 진 대인에게 도움을 요청하라고….

진대인 : 한번 봐도 괜찮을까?

료 : 예.



▲ 편지

진대인 : 틀림없는, 주의 필적이다. 하지만, 편지가 도착하는 것이 늦은 것 같구나.

료 : 예. 그 주원달이라고 하는 사람과 아버지와는 어떤 관계가….

진대인 : 주와 자네의 아버지는 중국에서 어떤 거울을 가져왔다고 들었다.

료 : 거울! 그 남자가 가지고 가버린….

진대인 : 남자가 가져갔다?

료 : 예. 아버지를 죽인 남제라는 남자가….

진대인 : 남제….

료 : 알고 계십니까?

진대인 : 아니. 자세히는 모르지만…. 치우문(蚩尤門)이라는 조직의 간부로, 그 비슷한 이름의 남자가 있는 것 같군…. 무서운 권법을 구사할 줄 안다고 들었다.

료 : 그러고 보니, 본 적이 없는 권법을 사용했습니다.

진대인 : 그렇다면 틀림없군.

료 : 무슨 일입니까. 가르쳐주십시요. 왜 아버지가….

귀장 : 이런 꼬마와 연관하는 것은 그만 해 주십시오. 아버지.

료 : 아버지?

진대인 : 그럴 수는 없다. 주가 나에게 부탁한다고 말했던 남자의 아들이다.

귀장 : 하 하지만.

진대인 : 빼앗긴 거울은 하나 뿐인가. 빼앗긴 것은 하나인가.

료 : 예. 용 모양의 돌로 된.

진대인 : 그렇다면, 하나가 더 있다. …확실히 봉황의 거울이다.

료 : 봉황?

진대인 : 중국의 전설의 새…. 목숨을 관리하는 새의 이름이지.

료 : 그 거울이 집에?

진대인 : 거울을 찾아내는 거다. 이야기는 그 다음에 하도록 하지….

료 : 알겠습니다. 또 오겠습니다.

진대인 : 앞으로는 미리 전화로 연락을 해주게. 암호를 잊지 않도록 하고.







아버지의 유품



료 : 저기, 이네 아주머니.

이네 : 예 무슨 일이지요.

료 : 아니… 그날 말인데요. 뭔가 기억나는 일은 없어요?

이네 : 아니요. 기억하고 싶지도 않습니다. 지금도 무서워서.

료 : 그래요….

이네 : 아, 후쿠하라씨가 찾고 있던데….

료 : 아? 후쿠씨가요?

✣나무 밑



후쿠 : 저어… 료, 저는…

료 : 왜 그래요, 후쿠씨.

후쿠 : 죄송해요! 전 이네 아주머니에게 말해버렸어요.

료 : 무엇이라고요?

후쿠 : 료가 지금 무엇을 하고 있는지 알고 있는 것 전부를….

료 : 뭐라고요.

후쿠 : 저는 입다물고 있을 수가 없었습니다. 이네 아주머니만 아무 것도 모른 체….

료 : 후쿠씨.

후쿠 : 정말 미안합니다.

료 : 아니에요. 그것보다, 봉황의 거울이라고 몰라요?

후쿠 : 봉황의 거울?

료 : 아버지가 가지고 계셨을지도 몰라요.

후쿠 : 아니요. 사부님은 아무 말씀도….

료 : 그래요?

후쿠 : 이네 아주머니라면 뭔가 알지도 몰라요.

료 : 아, 이네 아주머니에게 물어보지요.

✣현관문

료 : 아 이네씨.

이네 : 후쿠하라씨의 목소리가 크길래….

료 : 예에?

이네 : 조금 전에 두 사람의 얘기를 들어버렸습니다.

료 : 좀 전의 얘기를….

이네 : 예, 제가 나빴습니다.

료 : 아 그런….

이네 : 아니요, 료 도련님, 하즈키 가문의 남자에게 위험을 피해가라는 것은, 왜 제가 그런 말을 했을까요. 주인 어르신을 뵐 면목도 없습니다.

료 : 이네 아주머니 미안해요. 걱정만 끼쳐서.

이네 : 료 도련님…. 사실은 한가지 생각나는 일이 있습니다만, 도움이 될는지 어떨지…. 그날, 좀 전에 일인데…. 주인 어르신이 골동품 점에 무언가를 건내 주시고 오셨습니다.

료 : 아버지가? 무엇을!

이네 : 그게 뭔지는…. 단, 아주 귀중한 물건이라고….

료 : 골동품 가게라….



✣신사

료 : 너랑 나는 서로 닮았구나…. 같은 날에 부모를 잃은….

하라사키 : 하즈키군.

료 : 하라사키.

하라사키 : 지금 무슨 얘기 하고있었어?

료 : 그냥.

하라사키 : 언제나 그냥이란 말만 하고, 나한테는 아무 것도 말해주지 않잖아.

료 : 그런거 아니야. 단지….

하라사키 : 알고 있어. 하지만, 가끔은 나한테도 고민이 있으면 말해봐.

료 : 아.

하라사키 : 부탁이니까, 무모한 일은 하지마. 그럼.





▲ 노조미가 오자



▲ 자리를 비켜주는 고양이





▲ 말을 걸어주자

✣골동품점

료 : 실례하겠습니다.

료 : 오옷.

오오이시 : 어떻습니까. 좋은 소리지요. 나비부인이 특별히 만들게 한 겁니다. 그 왜, 마담 버터플라이라고 알고 계시는…. 당신은, 하즈키 선생댁의…. …이런 이런, 이번엔 선생님에게 뜻하지 않은 일이….

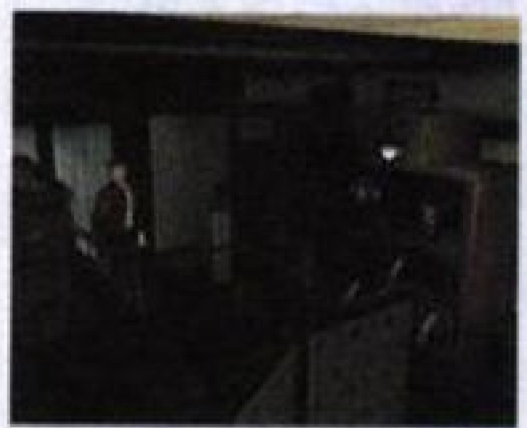
료 : 예….

오오이시 : 아! 선생님께 부탁 받은 물건이 있는데, 어디, 어디 보자, 아 그래! 중요한 것이었으니까 여기에…. 선생님으로부터, 잘 맡아달라고 부탁 받은 물건입니다.

료 : 아버지가….

오오이시 : 하즈키 가의 대를 이을 사람이 18세가 되었으니까, 대대로 물려주라고 하셨습니다.

료 : 아버지.





▲ 시계가 울린다



▲ 18세가 되면 날임을



▲ 추억하는 얼굴

오오이시 : 제가 도움이 될 수 있는 일이라면 무엇이든지…. 선생님께는 신세를 많이 졌기 때문에….

료 : 뭔가 다른 건 맡긴 것이 없습니까?

오오이시 : 다른 거라면….

료 : 봉황경이라는 거울이라던가 하는….

오오이시 : 봉황경, 봉황의 거울…. 흐음, 짐작가는 것이 없군요.

료 : 그렇습니까. 감사합니다.

✣산타

료 : 저….

마에노 : 메리 크리스마스. 워터 드래곤에서 벤테이지 진을 아주 싼값에 팔고있어요. 크리스마스 세일 중입니다. 가게로 오세요!

료 : 아뇨, 됐습니다.


▲ 이름이 마에노라 그냥 넘어갈 수 없어서 한 장

하이츠 사쿠라

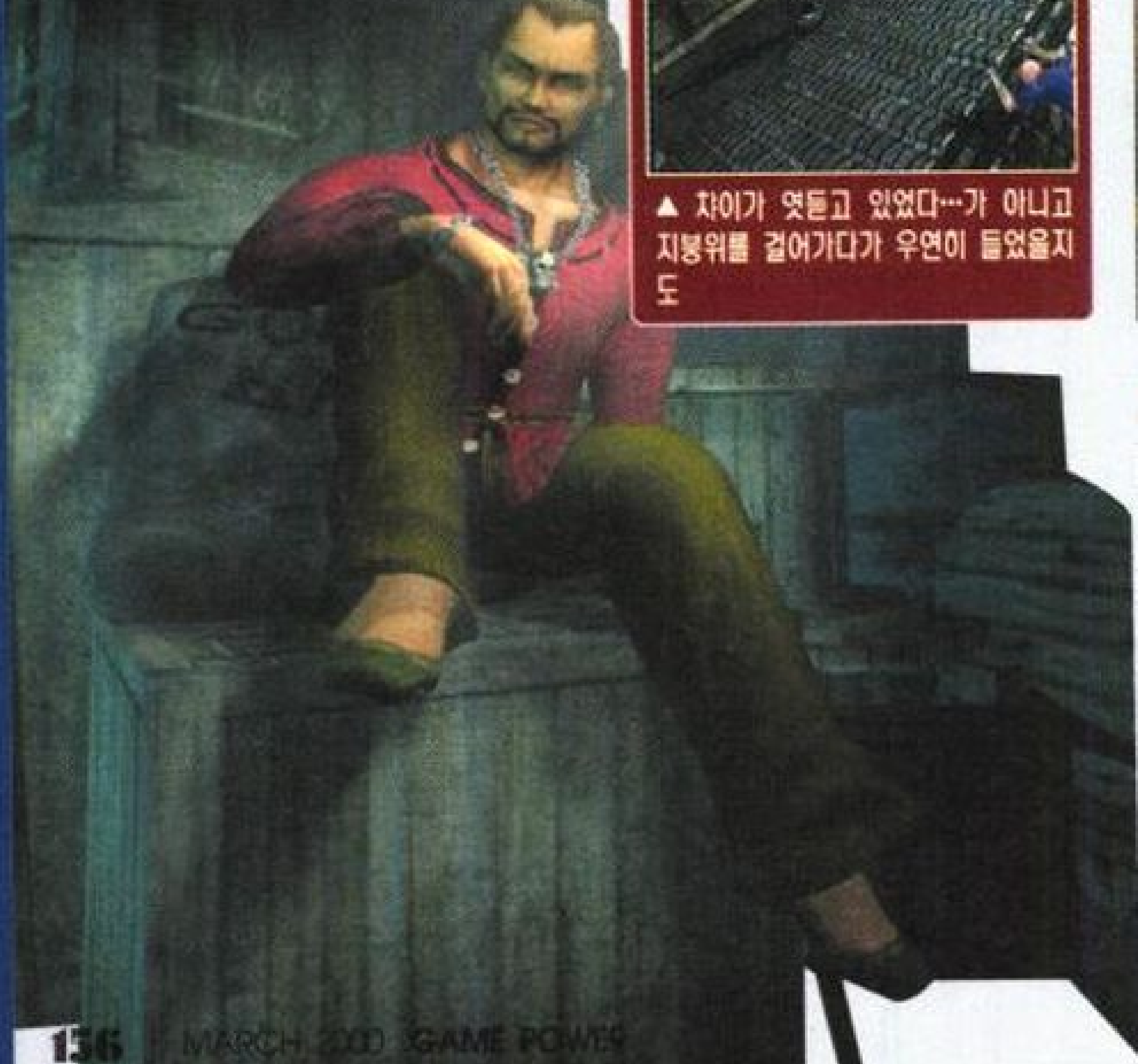

▲ 슬그머니



▲ 귀장이 등장

료 : 호억, 설마 너희들 남제의 동료였던거냐?

귀장 : 호오 그렇다면?



FREE BATTLE


▲ 발기술의 달인

귀장 : 이 이상 했다간 너의 보디가드로는 실격이 되겠지.

료 : 보디가드라고?

귀장 : 아버지께 부탁 받았다.

료 : 뭐?

귀장 : 그렇게 화내지 마, 넌 살아있어 주지 않으면 곤란하니까.

료 : 무슨 뜻이지?

귀장 : 넌 아직 너의 입장을 알지 못해, 봉황경이 남제의 손에 넘어간다면 그 남자에게 거역할 수 있는 자들은 없게되지. 어서 거울을 찾아내라. 놈들이 눈치채기 전에 말이다.

차이 : 쿠케케켓, 남제님… 봉황경? 쿠쿠케!


▲ 여러모로 신경 쓰는 진대인


▲ 차이가 엿듣고 있었다…가 아니고 지붕위를 걸어가다가 우연히 들었을지도

현관

료 : 후쿠씨.

후쿠 : 뭡니까?

료 : 골동품점에서 이것을 받았어요.

후쿠 : 검의 날 밑이로군요.

료 : 아버지의 유품이 되어버렸어요.

후쿠 : 그렇군요.

료 : 기억이 없어요? 예를 들면 이 모양이라던가….

후쿠 : 아마 가문인 것 같은데요. 이네 아주머니께 여쭤봤나요.

료 : 아니 아직은.

후쿠 : 자, 물어보는 것이 좋을꺼에요.

료 : 그러지요.

후쿠 : 아마, 불간에 계실겁니다.

료 : 알았어요.



불간

료 : 골동품점에서 이것을….

이네 : 이 날밑은.

료 : 이네 아주머니, 뭔가 알고 있나요?

이네 : 눈의 결정, 두 개의 별에 하나의 검…. 하즈키 가의 가문입니다. 찾고 계신 것과 무슨 관계가 있는 것은…. 주인 어르신께서 이끌어주시고 있는 것 같습니다.

료 : 눈의 결정에 두 개의 별에 하나의 검이라, 고마워요.



후쿠씨의 방

료 : 후쿠씨.

후쿠 : 료, 사부님의 유품 말인데요.

료 : 날밑 말인가요.

후쿠 : 에에, 날밑에 새겨진 가문 말인데요. 도장에도 있지요?

료 : 에에?

후쿠 : 확실히 도장에 있던 나무 상자에서 본 것 같아요.

료 : 안에는 뭐가 들어있지요?

후쿠 : 예? 료도 모른단 말입니까? 아아, 꽤 중요한 것이 들을 겁니다.


▲ 붓을 쓰는 후쿠씨

도장

료 : 왜 이런 곳에 구멍이.

료 : 이 모양은? 왜 이런 곳에….

료 : 좋아.

료 : 안열리는데…. 열쇠가 있어야겠는걸?

료 : 봉황경은 어디에 있는 거지.


▲ 이것은


▲ 잘 넣어주자

아버지의 방

료 : 대체 어디 있는거지.

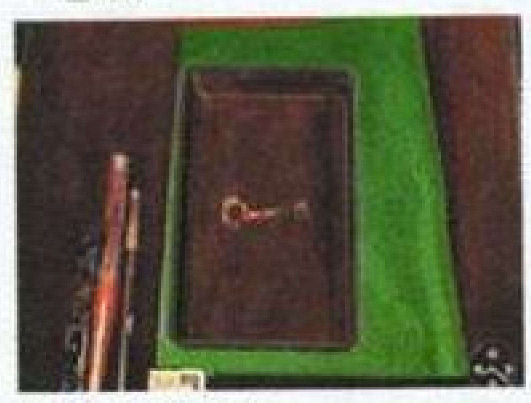
료 : 아버지가 열쇠를 둘만한 장소라면….

료 : 있다면 아버지 방에 있을텐데….

료 : 아직 찾아보지 않은 곳은….

료 : 이것은…. 혹시 이게 그 상자의 열쇠일까. 아버지, 빌려갈께요.


▲ 편지가


▲ 서랍 속에 있다

봉황의 거울

✣도장

료 : 좋아. 열렸다. 이 도(刀)는.



▲ 상자를 열어보자



▲ 칼이 있다

료 : 여기 두고 갈까?



▲ 칼을 들고 마을로 내려가려 하지만 여의치 않다

료 : 이건 무슨 구멍이지?



▲ 걸려있는 것을 치우면 이런 구멍이



▲ 본능적으로 칼을 뽑아서



▲ 원초적으로 꽂아 넣는다



▲ 육감적으로 벽이 돌아가는 것을 알고있다

료 : 좋아. 오옷. 이런 장치가 되 있었나.

료 : …대체 어디로 이어지는 거지?



▲ 갑자기 인디아나 존스

✣도장 지하

료 : 불이 없이는 무리인가.



▲ 불을 찾자

✣사쿠라가 공원 앞

료 : 천룡지우(天龍之友)라는 것 말입니다.

유 : 그것은 홍콩에 전해오는 전설인데.

료 : 홍콩에요?

유 : 태고 적에, 아버지와도 같은 하늘에서 태어난 아홉 마리의 용이, 어머니와도 같은 대지에서 키워져, 새의 신이 되었다. 그 뒤에 신은 섬의 사람들의 부모가 되고 친구가 되어, 미래 영겁, 친하게 지냈다는 전설이 있지….

료 : 그렇군요. 고맙습니다.

유 : 아니, 뭐 그럴 것까지야.



▲ 진대인의 암호는 홍콩의 전설이었다

✣토마토 마트

료 : 저, 미나코씨.

미나코 : 왜 그래요?

미나코 : 있잖아 있잖아. 근처에 드라마 찍으러 왔었는데, 나 찍혔을지도 몰라.

료 : 아아.

미나코 : 어제는 연예인이 손님으로 왔었는데, 이름이 기억이 안나서….

료 : 그런가요.

미나코 : 그리고 여행 잡지가 취재하러 왔었는데, 도부이타는 유명해질지도 몰라.

료 : 하아.



▲ 이것저것 관심이 많다



▲ 나온김에 랜턴을 사들고 들어가자. 사실 현관을 뒤지면 나온다

✣도장 지하

료 : 양초를 찾아볼까.

료 : 뭔가 단서가 될만한 것은 없나.

료 : 매는 배가 고파도 씨를 먹지 않는다. 설령 괴롭더라도 부정한 일은 하지 말라고, 아버지가 자주 말씀하셨지.



▲ 울프의 씩은 딜레이만을 노리는 잭키와는 사뭇 다르다



료 : 팔리산(八里散)? 무슨 약 같은데? 아주 오래 됐지만, 아버지가 쓰시던 건가….

료 : 가문이 그려져 있네. 맹(孟)? 하즈키 가문의 유래가 있는 물건일까?

료 : 응? 뭐지 저건? 부적이잖아. 저 부적…. 무슨 의미가 있는걸까?



▲ 거울의 용도 2

료 : 아름답구나. 누가 쓰던 걸까.

료 : 아직 쓸 수 있겠구나.

료 : 성좌? 이것도 중국의 것이잖아.

료 : 음…이건 무슨 잎이지? 신기한 걸. 전혀 말라있지 않아.



▲ 용도 미상의 잎

료 : 문진인가.

료 : 뭔가 들어있나? 복? 무얼 지키는 거지? 별로 흔하지 않은 모양인데….

혹시 일본 것이 아닐지도.



▲ 후쿠하라씨의 물건일지도

료 : 젊은 시절의 아버지인가. 옆에 있는 건 누구지?



▲ 괴남의 모습을 한 하즈키 이와오

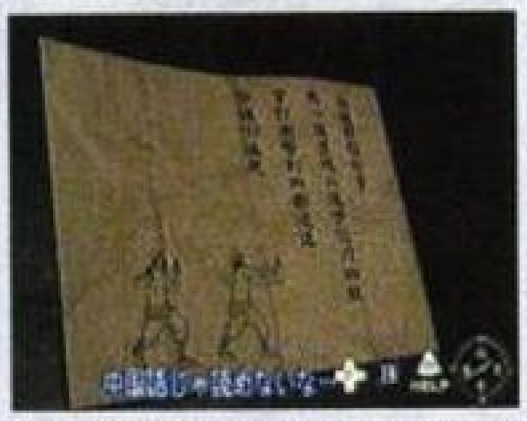
료 : 이상한 그림이군. 일본에서 보기 힘든 무늬인데…. 아버지는 어디서 이것을….



▲ 아버지는 이상한 사람이었을지도

료 : 호우라이비약. 그러고 보니 아버지에게 들은 적이 있어. 아마도 중국의 무술가들이 자주 사용한다는 약인데, 아버지는 어디서 이런걸….

료 : 중국어라 읽을 수 없군.



▲ 나중에 귀장이나 로시아의 하수옥 할머니께 물어보자

료 : 뭐지? 장을 끈 흔적이 있잖아.



▲ 뭔가 끈 흔적이



▲ 장을 끌어보자

료 : 응? 저기 벽은 약간 색이 다른걸?

료 : 응? 소리가 다르잖아? 여긴가.



▲ 소리도 다르다

료 : 맨손으로는 무리인가. 뭔가 부술 수 있는 물건을 찾아야지.

료 : 이 도끼로 벽을 부술 수 있을 지도.



▲ 여기저기 양초에 불을 켜자



▲ 바닥에 불을 버리지만, 흉내내면 매우 위험하다



▲ 문 옆에 있다

료 : 호잇. 이잇! 이것은… 하즈키가의 가문. 이 상자는…. 아 있다. 이것이 봉황경인가!



▲ 잘 부셔주자



▲ 상자가 들어있다



▲ 이것이 봉황경



▲ 뭐든 얻으면 오른쪽 뒷 주머니에 넣는 습관이

도장

후쿠 : 거울을 찾았습니까. 료. 이것이 봉황경입니까. 저는 왠지 두렵군요.

료 : 빨려들 것 같은 느낌이 들어.

후쿠 : 료 료. 그만두세요. 이것은 혹시 저주받은 거울!

료 : 난 그렇게 생각하지 않아요. 뭔가 느껴지는데, 잘 말할 수는 없지만.

후쿠 : 거 봐요. 그런 게 제일 위험하다니까요. 이미 료의 혼이….

료 : 아, 후쿠씨. 진지하게 좀 들어주세요.

후쿠 : 저는 지금 매우 진지해요.

료 : 아 괜찮으니까 이제 혼자 좀 생각하게 두세요.

후쿠 : 아 예 예.

료 : 이 거울을 진대인에게….

〈769〉아아 빨려들 것 같은 느낌이. 이때부터 후쿠씨는 망가진다

골동품점

료 : 저.

오오이시 : 아아! 하즈키 선생의 아드님.

료 : 알고싶은 일이 있는데요.

오오이시 : 제가 알고 있는 일이라면 뭐든지…. 지난번의 날밑에 관한 겁니까.

료 : 아니요. 이겁니다.

오오이시 : 어디 좀 볼까요. 훌륭한 봉황의 돌 거울이군요. 예전에 중국에 돌로 된 거울이 있었다고는 하지만, 그래도 굉장한.



료 : 뭔가 사연이 있는 겁니까.

오오이시 : 글쎄요. 혹시, 계림(桂林) 근처에서만 얻을 수 있는 귀중한 돌일지도 모릅니다.

료 : 귀중한 돌?

오오이시 : 책에서 읽은 지식입니다만…. 시간의 황제의 총명에 따라서 계림의 조각가가 신수를 새겼다고 합니다.

료 : 신수(神獸)?

오오이시 : 이 석경(石鏡)의 봉황은 신수입니다.

료 : 봉황과 계림의 돌에 무슨 관계가….

오오이시 : 음. 저도 거기 까지는…. 하지만, 봉황경에 얽힌 사연에 인연이 있다는 것은 확실한 것 같군요.

료 : 그렇습니까. 감사합니다.

오오이시 : 천만에 말씀.



▲ 역시 많은 것을 알고 있다

로시아

료 : 저.

하수옥 : 어머, 하즈키씨.

료 : 지난번엔 감사했습니다. 한가지 더 여쭈어 볼 것이 있는데요.

하수옥 : 무엇일까요.



료 : 이 거울에 대해서 뭔가 아시는게 없으신지요.

하수옥 : 어디 보도록 하지요. …신기한 석경이군요.

료 : 봉황경이라고 하는 것 같습니다만….

하수옥 : 봉황…. 중국에서 전해져오는 전설의 길조(吉鳥)…. 하늘의 상제(上帝)를 지키는 신수(神獸)입니다.

료 : 신수라….

하수옥 : 다른 신수로는 용이 있습니다.

료 : 용. 입니까.

하수옥 : 상제라는 것은 중국에서는 북극성을 가르키는 것입니다. 자 저기를 보세요. 중국의 옛 석상화가 보이시죠? 한나라(漢) 때의 북두칠성입니다. 달도 없는 밤…. 별에게 기도를 하면, 소원이 이루어진다는 것입니다. 움직이지 않는 북극성(北極星)을 중심으로, 하늘을 일주하는 북두칠성(北斗七星)은 중국에서는 북극성과 같이 존중되고 있어, 오래 오래, 서민

들의 인기를 모았습니다. 중국에는 별과 관계된 아름다운 전설이 정말 많아요.
료 : 그렇습니까. 감사합니다.
하수옥 : 천만에요.









✣제 8창고에 전화



▲ 진대인에게 알리자

제 8창고 : 잠시 기다려 주십시오.
귀장 : 하즈키냐.
료 : 아아. 거울을 찾았다.
귀장 : 아버지에게 전해주지. 제 8창고로 와라.
료 : 알았다.

✣구 창고가 입구

료 : 저, 제 8창고로 가고 싶습니다만…. 진대인과 만나기로 약속을 했습니다.
구창 : 성함은…?
료 : 하즈키라고 합니다.
구창 : 들어가시지요.



▲ 목소리가 바뀐다

✣제 8창고

진대인 : 이것이 봉황경……. 틀림없는 환상의 도하록석(渡河緑石).
료 : 남제는 어째서 용의 거울만을….
진대인 : 아버지가 거울을 2개 가지고 있었을 것이라고 생각하지는 못한 것이지.
료 : 2개의 거울….
진대인 : …일찍이 주원달이 나에게 얘기해 주었다. 용과 봉황이 만나는 때, 하늘과 땅의 문이 열려 치우(蚩尤)가 대지에 되살아난다고. 이 세상의 모든 것을 먹어치운다고 하는 중국의 전설의 괴물이지. 남제는 2개의 거울을 사용해서 무언가 일을 꾸미고 있지.
료 : 대체 무슨 일을….
진대인 : 그건 나도 모르네. 하지만, 그 거울을 그냥 둬서는 안되지. 눈치채이지 않도록 주의하게나.
귀장 : 들킨다면 너의 목숨은 사라지는 거다.
차이 : 케켓! 쿠케에엣!
료 : 아앗 놓쳤다.
귀장 : 이놈!
차이 : 거울 2개, 남제님 기뻐해.
진대인 : 귀장.
귀장 : 아 그런가! 하즈키! 그 버튼을 눌러.


▲ 이것이 봉황경인가


▲ 이상한 낌새가

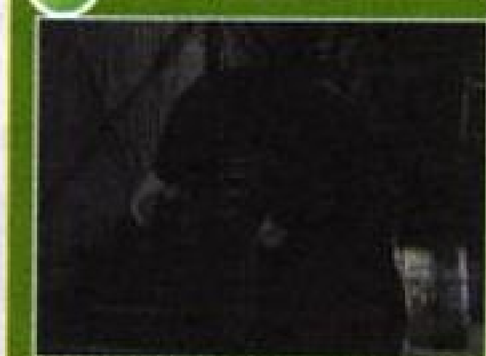

▲ 움찟!

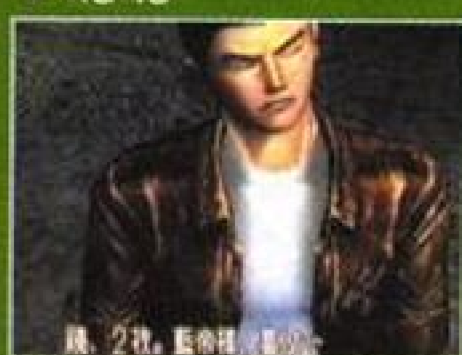


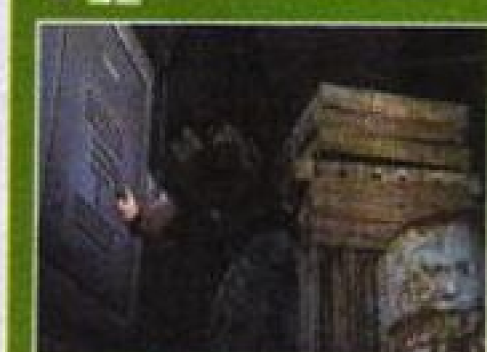
▲ 차이가 봉황경을 채간다



QTE : ←


▲ 어둥지둥


▲ 크으


▲ 버튼을 누르자


▲ 나이스 캐치

차이 : 쿠케엣! 당했다.
료 : 헛!
차이 : 두고보자. 쿠케엣!
료 : 감사합니다.
귀장 : 매드 엔젤스의 부하인 걸까요.
료 : 매드 엔젤스?
귀장 : 우리들과 대립하고 있는 조직이지. 더러운 놈들이야.
진대인 : 저건 차우문과 관련이 있는 놈 같은데….
료 : 차우문이라면?
귀장 : 차우문과 매드 엔젤스는 서로 연관되어 있지.
진대인 : 틀림없이 그들이 남제를 안내한거겠지.
료 : 아 그럼, 매드 엔젤스를 찾으면 남제도?
귀장 : 아니, 녀석은 이미 여기에는 없을거야.
료 : 남제는 어디로?
진대인 : 틀림없이 이미 홍콩에
료 : 홍콩… 부탁이 있습니다.
진대인 : 부탁… 뭐지?
료 : 보내주십시오. 홍콩에.
귀장 : 가서 어쩌려고?
료 : 남제를 찾아 내겠습니다. 그리고…
귀장 : 그만둬, 넌 남제에게 이길 수 없어.
료 : 뭐라고!
진대인 : 그만들 두게.
료 : 난 아버지의 복수를 해야겠어!
귀장 : 훗… 멋진 생각이군. 하지만, 너에게 승산은 없지.
료 : 그럼, 너라면 어쩔 거지? 혹시 눈앞에서 이 분이 살해 되도 얌전히 있을 거냐!? 부탁드립니다. 홍콩에….
진대인 : 미안하지만, 협력해 줄 수 없네. 가자, 귀장.
료 : 기다려주십시오, 진대인!
진대인 : 생명이란 것은 소중히 다루지 않으면 안 되네.



▲ 중요한 것은 생명이다

홍콩으로 가기위해

후쿠씨의 방

후쿠 : 처우문…입니까? 그래서, 남제는?

료 : 홍콩으로 향한 것 같아요.

후쿠 : 홍콩…



▲ 상담



▲ 꿈에 나타나는 봉황경

료의 방

료 : 홍콩은 무리인가…



▲ 통장을 꺼내보지만



▲ 모자란다



▲ 복용전



▲ 복용후

이네 아주머니의 방

료 : 이네 아주머니, 이래저래 고마워요.

이네 : 아니요. 주인 어르신의 유품이니 소중히 다루어주세요.

료 : 예, 알겠어요.

이네 : 찾는 일이 끝나셨으면 슬슬 학교 쪽도 확실히 하지 않으면…

료 : 아아

후쿠씨의 방

료 : 후쿠씨, 어딘가 싼 여행사 몰라요?

후쿠 : 그건, 도브이타에는 있는데요.

료 : 도브이타라..

후쿠 : 무슨일이죠?

료 : 홍콩에 가려고 해요.

후쿠 : 호, 홍콩?

료 : 아아, 남제는 홍콩으로 간 것 같아요.

후쿠 : 그, 그런… 이네 아주머니에게는 뭐라고…

료 : …설득해보죠.

후쿠 : 혼자서는 무리에요. 저도 같이…



부엌

료 : 이네 아주머니…좀

이네 : 예, 무슨 일이신지요?

료 : 갑작스럽지만, 저 여행을 떠날까 해요.

이네 : 여행…이라고요?

료 : 예에

이네 : 마음의 위로 겸..?

료 : 아, 예.

이네 : 행선지는 있는 겁니까?

후쿠 : 홍콩.

이네 : 홍콩?

료 : 후쿠씨…!

후쿠 : 사부님을 살해한 남자가 거기에 있는 것 같아요! 이네 아주머니, 어떻게든 료에게 여행비를 내어 주세요!

료 : 바보….

이네 : 무슨 소리입니까! 료 도련님!

료 : 아, 그게….

이네 : 안됩니다! 그런 무모한 행동을! 하즈키가의 대를 이을 사람에게….

후쿠 : 그걸 좀 어떻게…안될까요. 이네 아주머니!

이네 : 들리지 않습니다.

료 : 이네 아주머니….

이네 : 못 들은 걸로 하겠습니다.




▲ 홍콩!


▲ 바보…


▲ 결국 지원은 좌절되고

후쿠 : 어, 어라…,
료 : 후쿠씨!
후쿠 : …에…저…잘못한 건가요?
료 : 그런 식으로 말해서 될 리가 없잖아요.
후쿠 : 예, 그것도 그렇군요.
료 : 혼자서 어떻게 해 보는 수밖에 없나…,

빵집

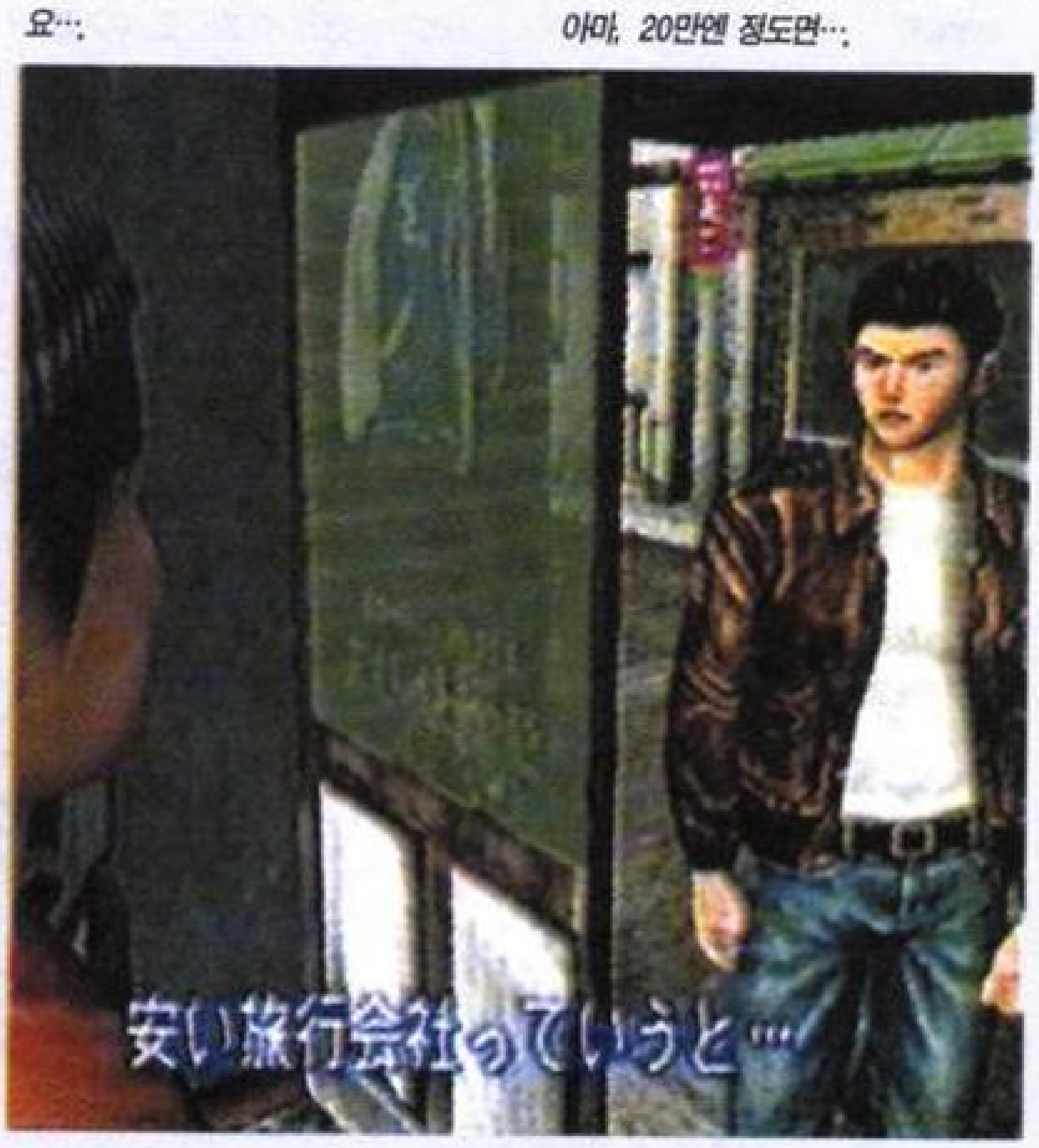
료 : 코미네씨.
코미네 : 여어, 료로구나.



료 : 묻고싶은 것이 있는데요, 어딘가 싼 여행사 아는데 있습니까?
코미네 : 싼지 어떤지는 모르겠지만, 여행사라면 톰의 가게 앞에 있던데…,
료 : 가보도록 하지요. 감사합니다.

잠바 가게

료 : 실례합니다.
츠루오카 : 요우!
료 : 값싼 여행사 어디 없을까요.
츠루오카 : 값이 싸다면 세계 여행사지. 바로 저쪽에 있잖아.
료 : 아하.
츠루오카 : 뭐야, 여행을 가려면 잠바를 사가야지. 남자라면 잭키 잠바지. 붕붕마루도 입고있다고(거짓말).
료 : 아니요. 여행을 가는 건 아니고요…,



유리코 꽃집



료 : 유리코씨.
유리코 : 어머, 료.
료 : 싼 여행사를 모르세요?
유리코 : 예? 여행이라도 가려고?
료 : 좀, 그런데요.
유리코 : 그…, 세계 여행사는 어때? 우리 대학에서 졸업여행을 호주로 갔었는데, 세계여행사가 친절하고 아주 좋았어.
료 : 그렇군요.
유리코 : 가격은 어떤지 잘 모르겠네.
료 : 알겠습니다. 감사합니다.

쿠리타

료 : 쿠리타씨.
쿠리타 : 요오, 너구나.
료 : 값싼 여행사를 알고있나요?
쿠리타 : 저쪽에 세계 여행사는 어때? 좋은 투어가 많이 있다고.
료 : 가격은 어떻죠?
쿠리타 : 가는 곳에 따라 다르지 그건. 어디 갈건데.
료 : 홍콩…인데요.
쿠리타 : 엔고 때문에 상당히 싸졌지. 아마, 20만엔 정도면…,

료 : 그렇게나…,
쿠리타 : 그 정도로? 뭐 그런 거지.



세계 여행사

시노다 : 예, 어서 오십시요.
료 : 저…,
시노다 : 여행 가실껍니까?
료 : 예 홍콩에…,
시노다 : 홍콩입니까…, 자, 앉아서 얘기하시지요. 학생이십니까?
료 : 예에…,
시노다 : 그럼, 학생 할인이 됩니다만…, 22만 엔부터 있습니다.
료 : 그, 그렇게나…, 좀 더 싼 건 없습니까? 편도만이라도…,
시노다 : 편도만 따로 취급하지는 않습니다만…, 티켓만 구입하신다면 19만 8천 엔이 되는데요…,
료 : 그렇군요. 또 오겠습니다.
시노다 : 그럼 여기 팜플렛을 보시고 검토 해 보세요. 기다리겠습니다.
료 : 그럼 또.
시노다 : 예, 또 오십시오.
료 : 일단 집에 돌아가서 생각 해 볼까.


▲ 홍콩!



Dreamcast

POWER 공략앙!

부족한 여비

✣후쿠씨의 방

후쿠 : 홍콩 투어, 상당히 비싸군요…. 잠깐 기다려보세요.

후쿠 : 료.

료 : 뭡니까? 그건….

후쿠 : 저의 저금입니다. 료가 사용해 주면 좋겠습니다.

료 : 후쿠씨….

후쿠 : 저는, 뭔가 돕고싶은데… 하다못해 이거라도, 사양하지 말고 깨버리세요.

료 : 괜찮을까요.

후쿠 : 물론이지요.



▲ 후쿠씨에게 보여주자



▲ 뭔가 생각이



▲ 저금통을 가차없이 깬다. 후쿠씨는 울상

후쿠 : 꽤나 많이 모았는데…. 어디…. 하나 둘 셋…. 3만 9천 6백 3십 4엔….

료 : 아아 아직 부족하군.

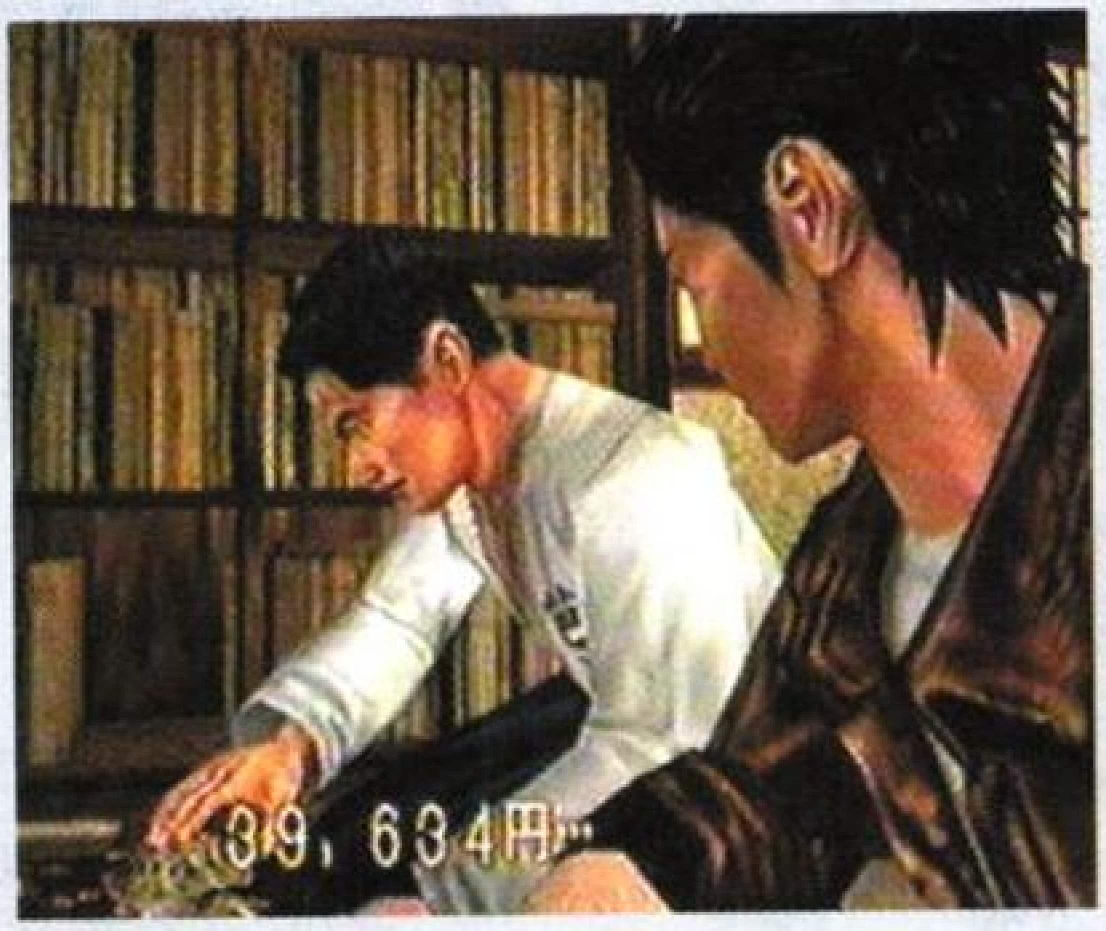
후쿠 : 그렇군요. 그래요! 아이다 꽃집!

료 : 꽃집 아이다라면 하라사키가 일하고 있는 곳입니까.

후쿠 : 그래도, 자주 해외에 나가니까, 뭔가 알고 있지 않을까요?

료 : 그런가…. 다녀오지요.

후쿠 : 예….



▲ 아직 모자란다

✣꽃집 아이다

료 : 하라사키.

하라사키 : 하즈키, 무슨 일이지?

료 : 하라사키는 캐나다에 갈 때 언제나 비행기를 타고 가니?

하라사키 : 어 그런데…. 무슨 일이야?

료 : 해외에 돈 적게 들이고 갈 방법을 찾고 있는데….

하라사키 : 하즈키가 가는거야?

료 : 어. 예산은 7만엔 정도인데….

하라사키 : 7만엔으로…. 목적지는 어딘데?

료 : 홍콩에 갈 생각이야.

하라사키 : 홍콩…여행이면, 어렵지 않을까….

료 : 티켓만이라도 좋아.

하라사키 : 그럼 배로 가는 건 어때?

료 : 배라….

하라사키 : 할머니랑 캐나다에 갈 때는 배를 타곤 해.

료 : 그래?

하라사키 : 할머니는 비행기를 싫어하셔서. 앗 이건 비밀인데.

료 : 어어.



▲ 배편을 구한다

하라사키 : 배라면 훨씬 싼 티켓도 있지 않을까?

료 : 알았어. 고마워.

✣세계 여행사

시노다 : 엇, 어서 오세요.

료 : 저, 물어볼 것이 있는데요. 홍콩까지 배로 가려면 얼마가 들까요?

시노다 : 죄송합니다. 저희는 배는 취급하고 있지 않습니다만….

료 : 그럼 배를 취급하는 다른 여행사는 어디 없습니까? 어떻게든 홍콩에 가야합니다.

시노다 : 그렇게 말씀하신다고….

료 : 부탁합니다. 가르쳐 주십시오.

시노다 : 어쩔 수 없군요. 여기를 나가셔서 오른 쪽으로 가시면, 아시아 여행사라는 곳이 있습니다. 별로 좋은 평판은 아닌데….

료 : 여기를 나가서 오른쪽으로, 아시아 여행사란 말씀이군요. 가보겠습니다. 감사합니다.



▲ 배가 없으면 사과라도

✣아시아 여행사



▲ 이곳으로

세키네 : 어서오셔.



▲ 무성의의 극을 달린다

료 : 저 실례합니다.

세키네 : 뭔데 그래요.

료 : 여기서 홍콩으로 가는 배편이 있습니까?

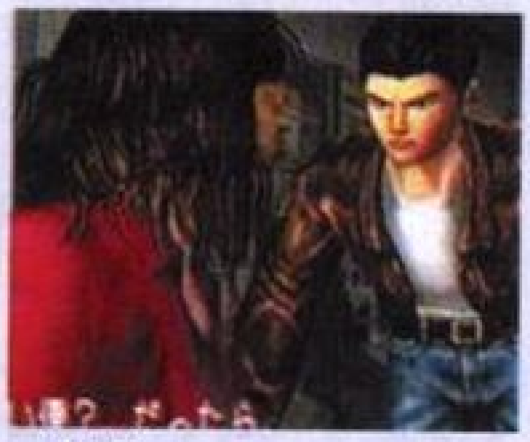
세키네 : 배라고? 있는데.

료 : 얼마입니까.

세키네 : 배라고 배라고 어디 보자 어디 보자~. 여기 있네.



▲ 아앗


▲ 이거다

료 : 이 이거다! 가장 빠른 걸로!
세키네 : 빠른 거라고요? 그런 거라면 선금을 걸지 않으면 곤란하죠.
료 : 알겠습니다.
세키네 : 감사.
료 : 저, 티켓은….
세키네 : 뭐에요? 수속 밟아 놓을 테니까.
료 : 티켓은….
세키네 : 서너 시간 있다가 와요.
료 : 알겠습니다. 3, 4시간 뒤에.


▲ 심상치 않은 눈매

✣바이크 샵

료 : 아저씨.
오노 : 오, 료!
료 : 저기…. 아시아 여행사는 어떤 곳이죠?
오노 : 아시아 여행사라고?! 아서라 아서.
료 : 왜 그러시는데요.
오노 : 전에 말레이시아에서 바이크 레이스를 하러 갔을 때 이용했었는데, 가이드는 없고, 호텔은 예약도 안 되있고, 영 아니라고.
료 : 싸긴 쌉니까?
오노 : 싸긴 싸지만, 그만큼 싼 값을 한다고 할까나, 별로 좋은 여행을 할 수는 없을 거야.



▲ 평이 좋지 않다

✣신사

메구미 : 앗 오빠야.
료 : …메구미로구나.
메구미 : 오빠, 미미가 없어졌어.
료 : 미미? 아아. 그 아기 고양이 말이구나.
메구미 : 발이 다 나아서 어디론가 가버린 걸까나.
료 : 걱정 안해도 곧 돌아올꺼야.
메구미 : 정말 돌아올까?
료 : 좋아. 내가 찾아볼게. 여기서 기다려.
메구미 : 꼭이야. 오빠.


▲ 고양이 실종 이벤트

료 : 고양이 울음 소리다. 저 밑쪽에서 들리는데?


▲ 소리가 나는 쪽으로 가자

미미 : 미야아아.
료 : 이런 곳에 있었구나.
하라사키 : 아, 있다!
료 : 하라사키.
하라사키 : 어, 혹시 하즈키도 찾고있었던 거야?
료 : 어.
하라사키 : 상냥하구나. 메구미에게는 (이 로리콘!)



▲ 이런 곳에



▲ 노조미도 찾고있었다



신사

하라사키 : 찾았어, 메구미.

메구미 : 아! 정말이다. 미미, 미미야, 어디 갔다 온거야. 걱정했잖아..

하라사키 : 잘됐구나.

메구미 : 응 고마워 노조미 언니.

하라사키 : 아냐, 하즈키 오빠가 찾아준거야.

메구미 : 오빠도 고마워.

료 : 그래, 잘됐구나.

하라사키 : 그럼 난 친구랑 약속이 있어서…. 이만.

료 : 어.





▲ 업드려 절받기



▲ 우유라도 주자

하니 베어

료 : 아시아 여행사에 대해 알고있나요?

아오키 : 아, 바로 저기에 있는 거잖아. 우리끼리 하는 얘긴데, 사실 평판이 좋지 않아.

료 : 가르쳐주세요 좀.

아오키 : 청바지 가게 주인 있잖아?

료 : 아카사키씨요.

아오키 : 그래 그래 그 사람, 된통 당한 모양이더만. 고급 청바지를 찾으러 미국에 갔던 모양인데, 호텔은 최악에다가, 티켓 분배도 대충대충 하고, 싸가지가 없다고.

료 : 그렇습니까.



▲ 더더욱 불안해진다

아시아 여행사

지미 : 어서오슈.

료 : 하즈키라고 합니다만, 티켓을 받으러 왔는데요.

지미 : 에엥? 그런 말 못들었는데?

료 : 홍콩에 가는 티켓 요금을 이미 냈는데요.

지미 : 누구한테?

료 : 여자 분에게….

지미 : 여자? 모르겠는데.

료 : 뭐이라고! 니들 한패냐?

지미 : 이상한 소리 하고있는 건 너잖아. 어디서 개수작이지?

하세 코우지 : 어이, 형씨, 자꾸 그러면 다치지.



▲ 거만한 포즈



료 : 그만 해두시지. 이미 돈은 낸 걸로 아는데.

지미 : 아 알겠습니다. 준비하겠습니다. 아악.

료 : 약속을 깨면 어떻게 될까, 알지?



▲ 어설프면

지미 : 예 예! 내일 반드시 연락을.



▲ 다친다



▲ 혼나야 정신을 차리지

후쿠씨의 방

후쿠 : 어? 료!

료 : 후쿠씨.

후쿠 : 오늘 하라사키씨가 꽃을 가지고 왔었어요.

료 : 하라사키가 꽃을?

후쿠 : 예, 부탁했었어요?

료 : 아니요, 꽃은 어디에 있죠?

후쿠 : 불간에 꽂아뒀습니다.

료 : 그래요?

불간

이네 : 그 꽃은 하라사키씨가 가지고 오셨습니다.

료 : 하라사키가….

이네 : 주인 어르신께서 좋아하셨던 꽃을 기억해 주셔서….

료 : 그렇군요….

이네 : 상냥한 아가씨더군요….

료 : 아버지, 저는 홍콩에 갑니다.









▲ 노조미가 꽃을 두고 갔다

사기

현관 전화



▲ 전화가 울린다

후쿠 : 예, 하즈키 무도관입니다. 예? 아시아 여행사라고요? 예 잠시 기다려 주세요. 앗.
료 : 여보세요.

지미 : 아시아 여행사의 지미입니다. 티켓이 들어왔습니다. 그래서 수고스럽지만, 하즈키씨가 직접 수령해 주셨으면 하는데, 낮 12시에 도부이타의 게임 센터로 와주세요.
후쿠 : 료, 지금 전화는 뭐였지요?
료 : 티켓이요. 홍콩행.
후쿠 : 그렇습니까.
료 : 다녀올께요.
후쿠 : 아, 예.

게임 센터

차이 : 쿠케케켓. 쿠케켓. 홍콩, 베티켓. 여기있지롱. 하지만, 넌 홍콩, 못가지.
료 : 우악, 남제의 동료냐!
차이 : 이 몸이? 남제님의? 쿠케켓, 황송한걸!
료 : 자! 나에게 무슨 볼일이지?
차이 : 넌, 주원달을 알고 있지. 그 정보, 이몸에게 넘겨라. 남제님, 주원달을 싫어해. 이 몸은 사랑 받지.
료 : 이놈, 남제를 알고 있구나…. …뭐하는 놈이냐, 남제란 놈은.
차이 : 쿠켓. 이 몸보다 강하다면, 가르쳐주마!



▲ 티켓을 먹어버린다



FREE BATTLE

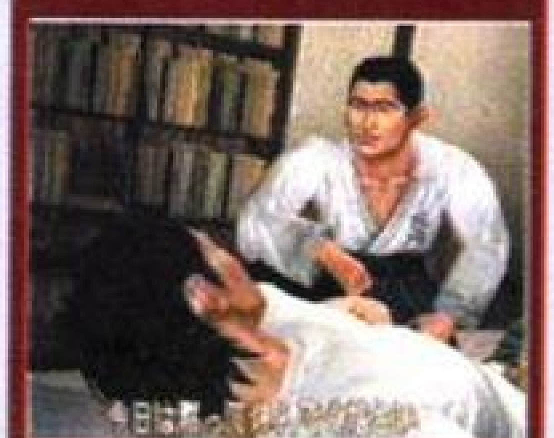


▲ 좁은 공간이므로 움직임을 자제하고 올리기 위주로



▲ 이기면 차이가 도망가고 지면 후쿠씨가 도우러온다

후쿠 : 료!
차이 : 쿠켓! 방해꾼이 왔다. 다음 번에 두고보자. 쿠케켓.
후쿠 : 오늘은 그만 두고 조용히 쉬세요.



아시아 여행사

지미 : 뭐야! 시끄럽게.
료 : 어이, 어떻게 된거지? 기다려!



▲ 오른쪽 문을 두드리지만



▲ 실은 왼쪽 문이 열리는 것이었다

QTE : ←

료 : 죄송합니다.
료 : 사과는 다음에!



QTE : →

오노 : 헛!

QTE : ←→

료 : 미안해요 아저씨, 어이 기다려!

QTE : A

료 : 아줌마 죄송합니다.
이놈 어디로 간 거지?
료 : 앗 기다려

QTE : ←→←A



지미 : 죄송합니다. 용서를.
료 : 티켓을 내 놓으시지?!
지미 : 이젠 없어요!
료 : 까불지마!
지미 : 죄, 죄송합니다.



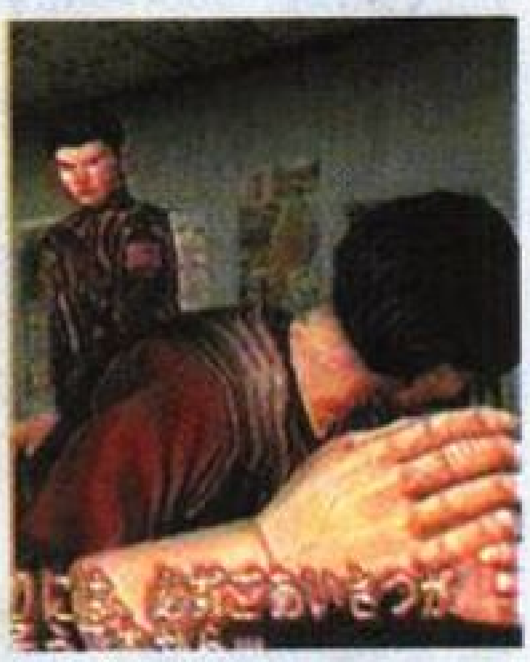
▲ 발로 차고

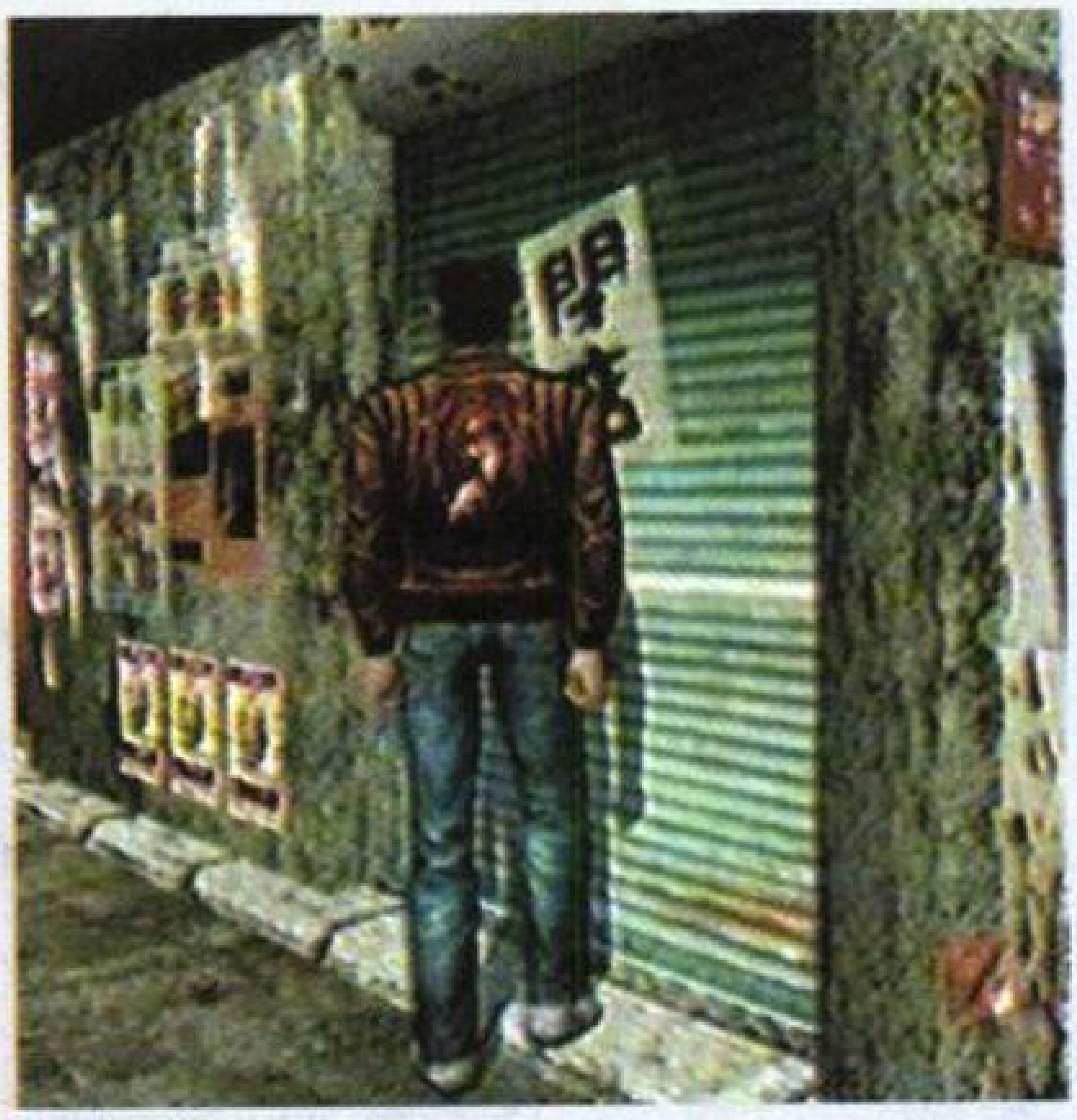


지미 : 죄 죄송합니다! 저희 점원이 돈을 가지고 날랐습니다! 한번만 봐주세요. 집에 처자식이 있는 몸입니다.
료 : 알게 뭐지! 난 아직 티켓을 받지 못했다고!
지미 : 저, 저 여기 필리핀 행 티켓이라면 여기 있습니다.
료 : 이런 거 너라면 받게 생겼냐!
지미 : 저희가 야반도주하려고 준비해 둔 건데, 보시다 시피, 저희는 부도를 내서 도산되기 직전입니다. 뭐, 이제 어디와도 거래할 수가 없습니다.

료 : 까불지마! 그 남자는 뭐지?
지미 : …잘 모릅니다. 하지만, 매드 엔젤스 일당인 것 같습니다.
료 : 매드 엔젤스? 그 놈들은 어디 있지?
지미 : 말할 수 없어요. 놈들이 보복할꺼에요.
료 : 말해!
지미 : 항구입니다.
료 : 보스는 누구냐!
지미 : 모, 모릅니다. 하지만 놈들은 항구의 노동자들을 등쳐먹고 있습니다. 항구에서 일하다 보면 만날 수 있을 겁니다.
료 : 어째서지?
지미 : 신입에게는 반드시 신고식을 하는 것 같던데….
료 : 항구인가….







▲ 문을 닫았다

매드 엔젤스를 찾아서

주차장

료 : 실례합니다.
우와지마 : 예, 뭡니까.
료 : 이 근처에서 아르바이트 할 수 있는 곳, 없습니까?
우와지마 : 아르바이트라고요? 경비원입니까, 아니면 운송 쪽입니까?
료 : 어느 쪽이든 상관 없습니다.
우와지마 : 글쎄, 그럼 사무소로 찾아가보는 게 좋을 듯 합니다.
료 : 사무소라면?
우와지마 : 여기에는 경비회사도 무역회사도 사무소가 있어서….
료 : 알겠습니다. 가보지요.





제 18창고

료 : 저기.
니무라 : 뭐지?
료 : 항구에서 아르바이트를 하고 싶은데요.
니무라 : 아르바이트? 안됐지만 지금은 빈자리가 없는데.
료 : 그렇습니까. 어디서 아르바이트 모집하는 곳은 없습니까?
니무라 : 자네 고등학생인가?
료 : 예.
니무라 : 항구에서 고등학생이 할 수 있는 아르바이트는 거의 없는데….
료 : 그렇습니까.
니무라 : 아까 고교생으로 보이는 사람이 왔었는데, 그 녀석도 아르바이트를 찾더만.
료 : 고등학생이 말입니까?
니무라 : 조금 불량스러워 보였는데, 12번 창고 쪽에 있었어.
료 : 그렇군요.

12번 창고 앞

고로 : 치이스! 하이! 료 형님!
료 : 뭐냐?
고로 : 아 기운이 없군요. 곤란한 일이 있으면 제가 도와드릴께요.
료 : 넌 안돼. 못 믿어.
고로 : 이래봬도 항구에는 빠삭하다고요. 뭐든지 물어보시라니까요.
료 : 항구에서 일하려는데, 어떻게 해야할까?
고로 : 선원이 되려는 겁니까? 아아 멋집니다요. 하지만 저는 배는 못타요. 금방 멀미 해버려서.
료 : 그럼 됐어.
고로 : 자 잠깐 잠깐. 어떻게 해볼께요. 배에서 화물을 나르는 사람들이라면 몇 명정도 알고 있어요.
료 : 정말이냐?
고로 : 형님을 위해 발벗고 나서겠습니다.
료 : 부탁해도 될까?
고로 : 우오오오! 그럼 내일 낮 12시에 제 1창고의 파란 대문 앞으로 와주세요.
료 : 낮 12시 제 1창고의 파란 대문 앞이로군.
고로 : 옛. 그럼 그때 뵙죠.



▲ 동작이 상당히 크다











도장

료 : 후쿠씨,

후쿠 : 료, 마음속에 망설임이 생기시면 도장으로 오세요. 대련 상대가 되어드리겠습니다.

료 : 예 알았어요.



▲ 잡기 연습을 해두자





▲ 밤이 되고



▲ 다시 꿈속에 셴파가



항구



고로 : 형니임! 일거리를 찾았습니다요.

료 : 그래? 고맙다.

고로 : 이 항구의 고로가 목숨을 걸고 찾아온 일입니다!

마이 : 뭔소리를 하는거야? 내가 찾아 준 일이잖아.

고로 : 시끄러, 여자는 조용히 해.

료 : 마이.

고로 : 거짓말! 알고 있는 사이라니….

마이 : 고로 같은 바보에게 부탁 받아서 찾아왔어. 언제나 현장에 도시락 같은걸 배달해 주니까, 친한 감독 아저씨에게 부탁했어.

고로 : 그래요 그래요. 막 윙크하면서 아저씨 부탁합니다~♡ 하면데요.

마이 : 바보!

료 : 음, 그러면 어디로 가면 되는 거지?

고로 : 낮 2시까지 알파 무역 사무소로….

마이 : 야다(矢田)씨를 찾아가, 약속해놨으니까….

료 : 2시에 알파 무역 사무소에, 야다씨로군. 고마워.

고로 : 그럼 이만!



▲ 포즈



▲ 포즈2



▲ 포즈3



▲ 이곳이 알파 무역 사무소

호쿠호쿠 도시락

료 : 히사카씨,

히사카 : 료군

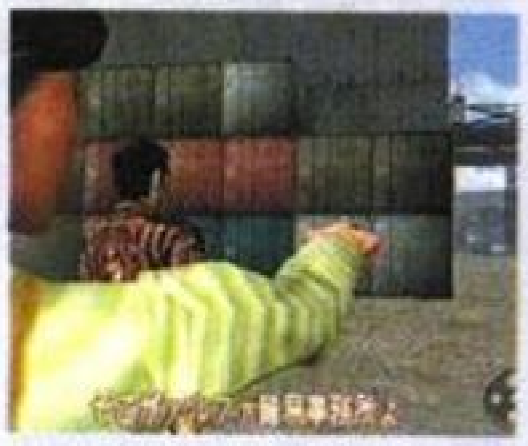
료 : 알파 무역 사무소를 찾고있는데요….

히사카 : 후훗, 료군도 참, 바로 저기 있잖아요.

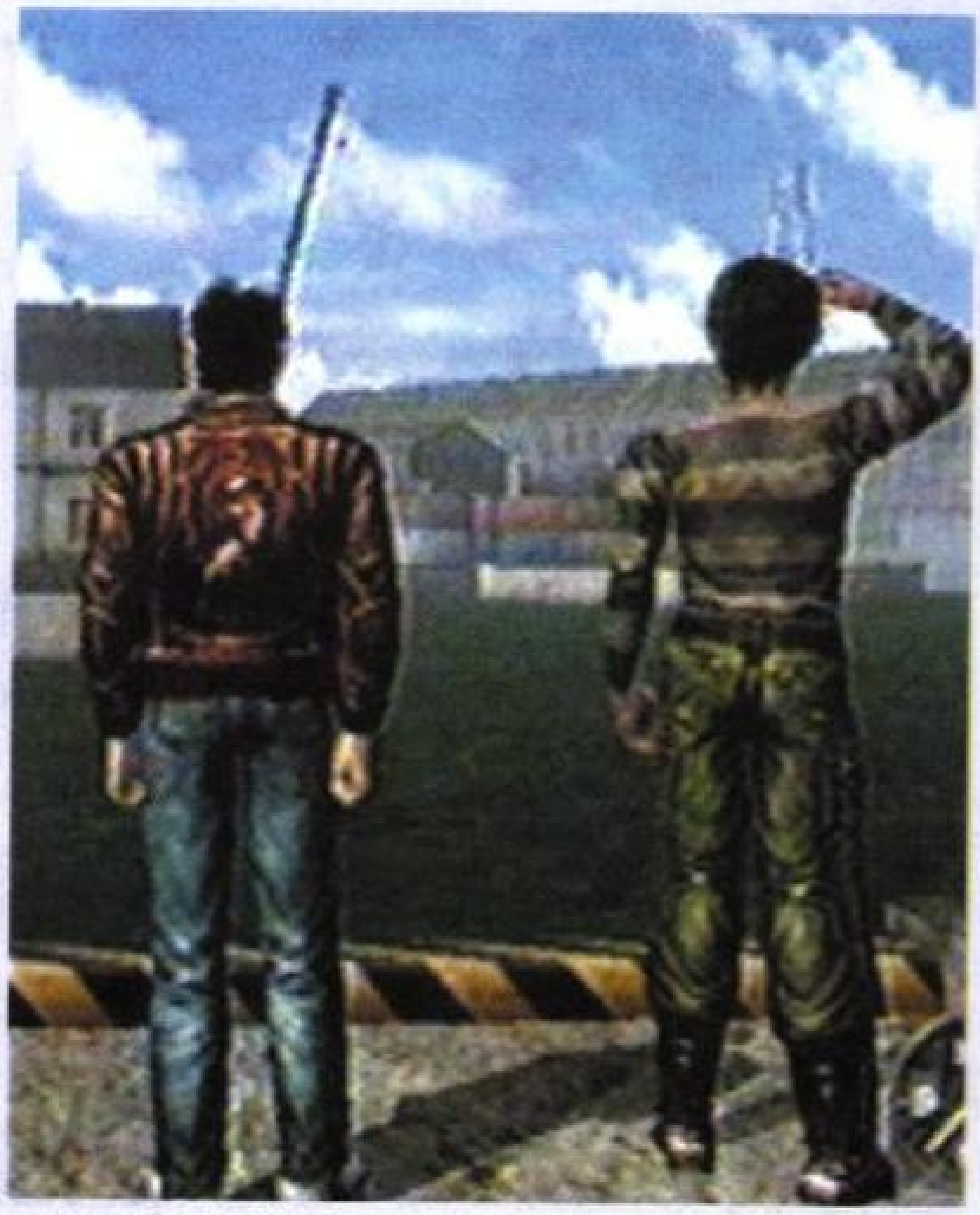
료 : 예에.

히사카 : 저기가 알파 무역 사무소에요.

료 : 알겠습니다.



▲ 저쪽으로



▲ 마크는 뭘 보고 있을까

아르바이트

✣알파 무역 사무소

료 : 실례합니다.

야다 : 뭐지 자네는?

료 : 야다씨 입니까?

야다 : 아 그런데.

료 : 도시락 가게의 마이씨에게 소개 받은 사람입니다.

야다 : 응? 어어? 도시락점의 마이! 들었지 들었어. 그럼 슬슬 시작 해볼까.





✣항구

야다 : 자네, 포크 리프트를 끌어본 적 있나?

료 : 아뇨, 전혀.

야다 : 아 그런가? 어쩔 수 없지. 화물에 상처를 입히면 감봉이야. 어이, 마크, 잠깐 이리 와보게.

마크 : OK, Boss.

야다 : 자아, 자네, 나머지 얘기는 마크가 설명 해 줄걸세.

료 : 알겠습니다.

야다 : 마크, 이 친구에게 포크가 뭔지 알려주게.

마크 : OK, Boss.

료 : 하즈키 료입니다. 잘 부탁드립니다.

마크 : 난 마크다. 잘 해보자, Boy. 포크 운전은 간단해. 금방 배울 거야.

료 : 아, 예.

마크 : 자 여기 타봐.

마크 : 좋아, 준비 OK다. 그럼 강의를 시작하지. 우선은 그 핸들을 좌 우 어디로든 돌려본다.

마크 : Good. 그거다. Next, 다음은 액셀이다. 아니야! 그건 리프트야! 틀렸어 그건 백이야. 좀 더 확실하게 액셀을 밟아봐.

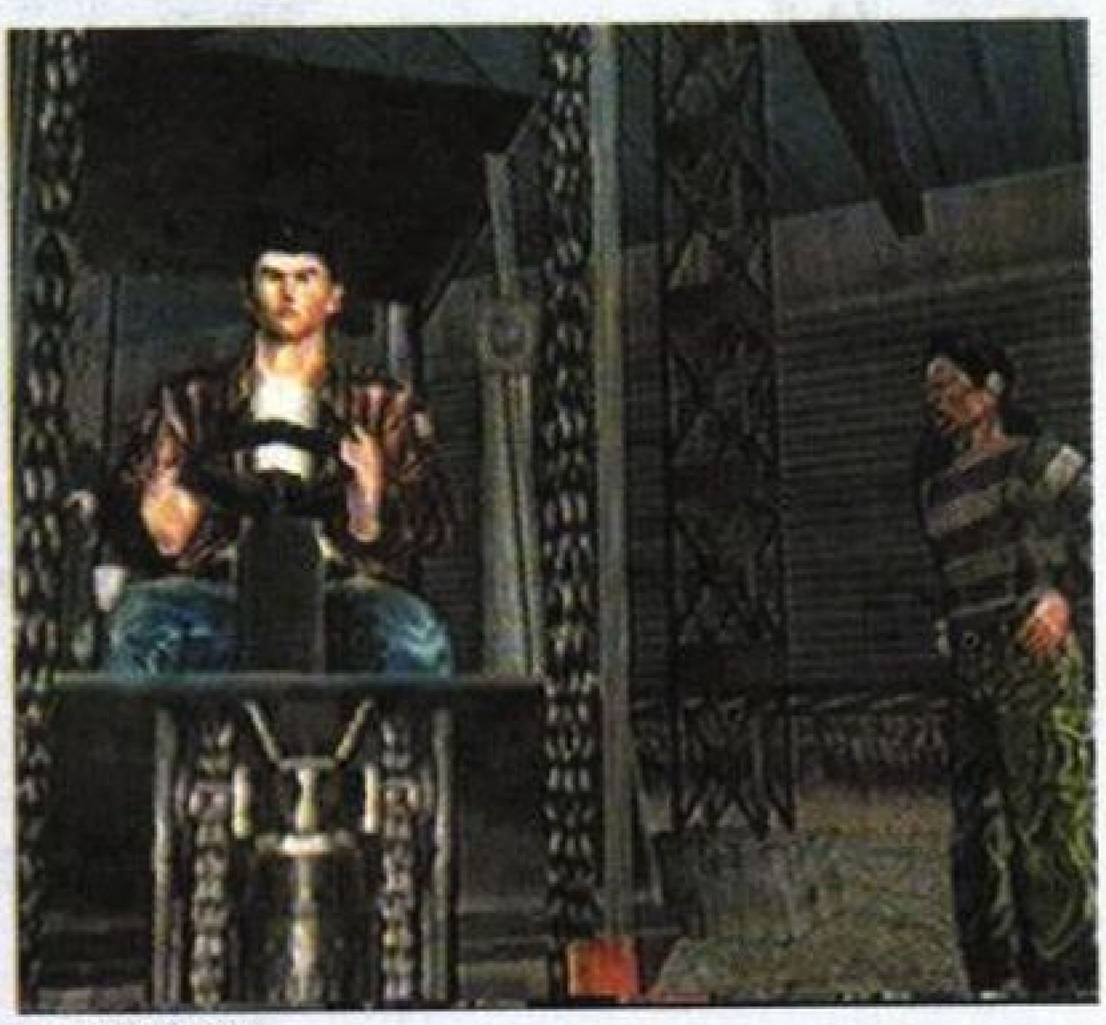
마크 : Next. Back이다. 액셀과는 달라.

마크 : 좋아 좋아. 다음은 리프트의 업 다운을 해봐.

마크 : 좋아, 그럭 저럭 하는군. 그럼 다음은 저 박스를 옮겨봐. 바로 저기 있는 제 3창고에 이 화물을 옮기는 거다. 우선 박스 밑에 포크를 운전해 간다. Next, 그대로 위에 올려서 옮긴다. Easy 하지?

마크 : 좋아 다음. 이번엔 너의 차례다. 화물은 창고 아래 그려진 칸 안에 넣는거다. 오늘은 전부 Finish 할 때까지, 트레이닝이다. 알겠지. 남은 박스 전부를 제 3창고로 옮기는 거다. 나는 일하러 돌아갈테니 나머지는 자네 혼자 하는 거다.

료 : 한 개씩이 아니면 옮길 수 없군.



▲ 포크를 배우자

✣알파 무역 사무소 5시

야다 : 어이, 수고했네.

료 : 수고하셨습니다.

야다 : 포크 운전은 좀 배웠나?

료 : 예, 그럭저럭….

야다 : 아르바이트 비용은, 처음에 화물 하나 당 300엔이다. 화물에는 매일 할당량이 있으니까 확실하게 해주게.

료 : 예.

야다 : 할당량을 달성하면, 비용을 올려 줄 테니까 열심히 하기 바라네.

료 : 알겠습니다.

야다 : 그럼, 잘 부탁하네.

료 : 잘 부탁합니다.



✣항구

마크 : 료!

료 : 마크씨….

마크 : 내일은 아침 9시까지 와주게. 알겠지?

료 : 예 알겠습니다.

마크 : 일을 시작하기 전에 조금 할 일이 있으니까.

료 : 일하기 전에 말입니까? 아아 그래요….

마크 : 뭐 내일 와보면 알테니까 지각하지 말도록….





▲ 제 4창고에서는 연습을 할 수 있다

✣제 8창고

료 : 미안하다, 바쁜데.

귀장 : 무슨 일이지?

료 : 이걸 좀 읽어줬으면 하는데….

귀장 : 중국의 무술 서적인가? 갑옷을 뚫는 몸의 움직임으로 장을 뻗는 기술이다. 일보 전진 후 이보 후퇴해, 사지에 힘을 모아 내뻗은 장타의 충격은 갑옷 내부까지 이르러, 그 위력은 맹호마저 쓰러뜨린다. 다른 류파(流派)의 기술이라 자세히는 모르겠지만, 지금 들을 것을 가슴에 새기고 연습한다면 익힐 수 있을지도 모르지.

료 : 그래.

귀장 : 난 일이 남아있어서.

료 : 고마워, 방해가 되었군. 알파 무



▲ 지하에서 얻은 기술서를 귀장에게 읽어달라고 하자



▲ 이것은 맹호경파산이 아닌가

✣알파무역앞, 일이 끝난 뒤

이와이 : 이 근처에서 얼쩡거리지 말라고 했잖아, 할배!

와타나베 : 어이어이, 어리둥절 하다가는 치고 만다고!

미즈키 : 히에엑! 누가 좀!

료 : 그만 둬! 이놈들!

이와이 : 뭐냐 넌?

료 : 약자를 괴롭히는 것은 그만둬!

이왐; : 켓, 고귀한 말씀을 하시는군 이 꼬마!

와타나베 : 그럼 이번엔 너하고 놀아보기로 하실까!

료 : 뭣이라?!

이와이 : 흥, 바이크로 우리들과 승부해보겠나.

료 : 바이크로?

이와이 : 치킨 레이스다. 너도 알고 있겠지?

료 : 같이 노는 것도 좋겠지만, 내가 이긴다면 다시는 이분을 건드리지 않는 거다.



▲ 쫓기는 할아버지

이와이 : 저녀석이 신호를 할거다.

와타나베 : 이 캔 콜라가 바닥에 떨어지면 스타트다! 간다!





▲ 레디



▲ 고

QTE : A |

이와이 : 이거나 먹어라! 벌써 포기한거냐?

와타나베 : 에비!

QTE : →

료 : 나의 승리로군!

이와이 : 제길.

료 : 앞으로 다시는 저 사람을 건드리지 않는 거다. 알겠나.

이와이 : 이 꼬마! 이번엔 봐주지.



▲ 바이크도 잘 탄다

QTE : ←

료 : 우왁!

아르바이트 2일째

✣료의 방

료 : 아침인가. 오늘부터 아르바이트다.

✣레이스

마크 : Good morning, everyone. 오늘도 레이스를 시작한다. 모두 실력을 쌓았겠지? 언제나와 같이 3바퀴 승부다! 준비는 됐나. R U Ready?

마크 : 단, 포크는 상하지 않도록 하는 거다. 아저씨가 화내니까. 조오아. 슬슬 시작할까! Ready! Go!

마크 : Finish! 아직 멀었군. 좀 더 연습해라. 자 상품이다.

료 : 고마워요.



▲ GENTLE MAN. START YOUR ENGINE



▲ 등수에 따라 번호가 다른 미니 포크리프트를 준다

마크 : 자, 일이다. 힘내라.

마크 : 오늘부터 부탁한다. Boy.

료 : 잘 부탁합니다.

마크 : 자 일이다. 이 화물을 포크 리프트로 옮기는 거다.

료 : 어디로 옮기면 됩니까?



▲ 지도를 보면 할당량과 이동 방법을 알 수 있다

마크 : 18번 창고다. 이게 루트 맵이다. 오늘의 할당량은 거기 써있으니까, 잘 읽어보게. 할당량보다 더 많이 옮기면 money는 up이다.

료 : 알겠습니다.

마크 : 화물에 상처가 나지 않게 조심하는거다. Ok?

✣12시 점심 시간

마크 : What the hell !

무라자키 : 우리들을 우습게 보는 모양인데? 너, 진의 앞잡이냐?

마크 : …진이란 녀석은 몰라. 윽, 정말 몰라.

오카야스 : 이 녀석, 시치미 떼지 말란 말이다.

료 : 그만 둬.

무라자키 : 뭐야 이 꼬마! 혼나고 싶나!



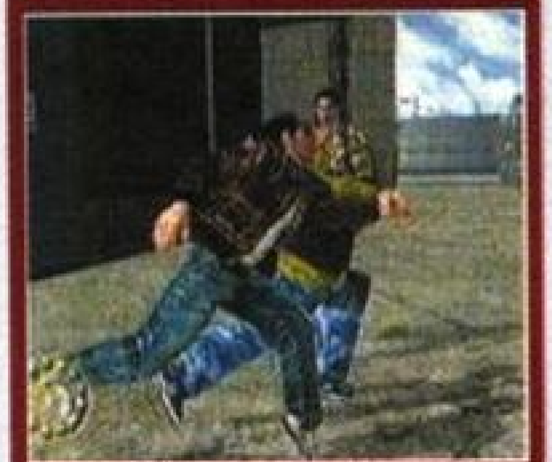
▲ 우리말로 제기랄



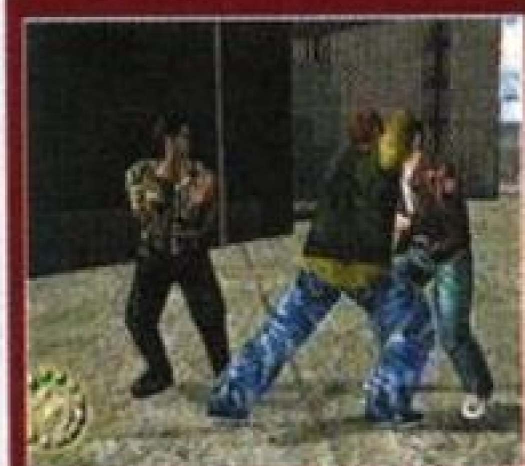
▲ 혼내주자



FREE BATTLE



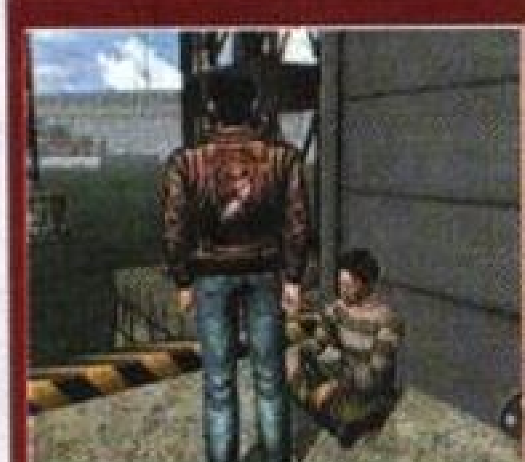
▲ 백스로우와



▲ 더블 해머 다운의 제프리 매니아

오카야스 : 두고보자!
마크 : Thank you, 료
료 : 저 놈들은?
마크 : 저 놈들은 매드 엔젤스
료 : 매드 엔젤스가 어째서 당신을?
마크 : 어쨌든 나를 첩자라고 착각하고 있는 것 같다. 진이라는 녀석의 조직의 첩자로 말이지. 잘 모르겠지만 말이야.
료 : 진 대인과 매드 엔젤스인가.





▲ 정좌

항구

료 : 고로.
고로 : 오오, 형님.
료 : 너, 매드 엔젤스….
고로 : 우악! 우악! 형님! 피곤하십니까!
료 : 왜 그래, 소리를 지르고….
고로 : 그 이름을 큰 소리로 말하면 안되요.
료 : 왜.

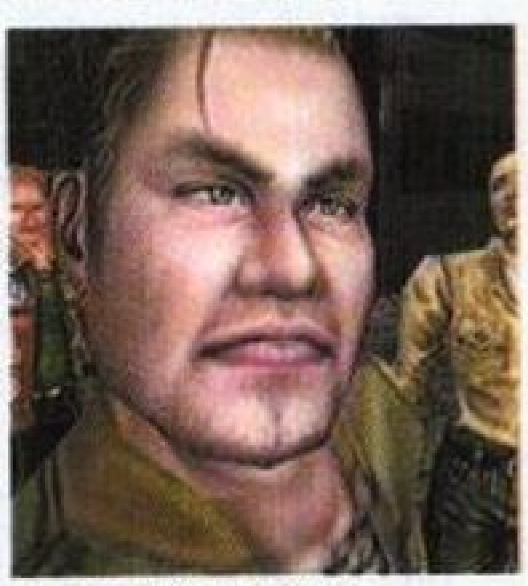
고로 : 왜라니요?
료 : 너 매드 엔젤스….
고로 : 우악! 그러니까 큰 소리로 말하면 안된다니까요. 여기서는 함부로 말하면 안되는 말이란 말입니다.
료 : 어째서냐.
고로 : 그건 말할 수 없어요. 형님이 뭘 조사하고 있는지는 모르겠지만, 크게 말려들지 않는 편이 좋아요.



▲ 갑자기 딴소리를 하는 고로

3시 30분

로버트 : 헤이! 보이! 수고가 많구먼.
료 : 뭐지?
로버트 웰스 : 우리한테 신고를 하셔야지.
밥 딕슨 : 신입은, 반드시 인사를 해야지. 항구의 rule이네. 알지?
료 : 무슨 얘기지?
로버트 웰스 : Money다, money, boy. 얼른 내놔 봐.
료 : 너희들이 매드 엔젤스냐?
밥 딕슨 : 거역하면 좋지 않다고.
로버트 웰스 : 돈 안 내놓으면 혼나지!
료 : 거절한다.
로버트 웰스 : 헤이 유! 나중에 후회한다고.
밥 딕슨 : 컴온! 보이~.



▲ 상당히 서구스러운 얼굴

FREE BATTLE



로버트 웰스 : God Damn!
료 : 어이, 너희들….
양키즈 : 오우 노우, 카하핫.
료 : 앗 기다려!



▲ 도망가버린다

5시

료 : 오늘 일도 끝났군.
〈1073〉5시면 일이 끝난다

알파무역 사무소

아다 : 아이고, 수고했네. 오늘 아르바이트 비용이다.
료 : 감사합니다.
아다 : 자네, 할당량을 달성했군. 내일부터 50엔을 올려주지. 1개당 350엔이다.
료 : 감사합니다.
아다 : 그럼 또 부탁해.
료 : 예, 수고하셨습니다.



알파 무역 사무소 앞

고로 : 형님-, 일하느라 수고하셨습니다.
료 : 너, 항구 일은 잘 알고 있다고 했지?
고로 : 앗 그거라면 뭐! 공갈 협박하기 좋은 곳에서부터 시간 때우기 좋은 곳까지 항구를 속속들이 알고 있는 고로입니다.

료 : 그럼, 매드 엔젤스에 대해서는 알고 있나?
고로 : 저, 전, 잠시 화장실에….
료 : 잠깐.
고로 : 아이야. 아침에 먹은 게 안좋은지 뱃속이 이상해서. 고로는 자꾸만 고로고로한다니까요.
료 : 알고있구나.
고로 : 형님, 그 이름은…. 큰 소리로 얘기하지 말아요.
료 : 왜?
고로 : 그 이름을 입밖에 잘못 내다간, 바다에 던져지게 됩니다요. 이 항구에서는 금기라고요. 멀쩡한 남자의 다리에 콘크리트를 묶어서 던져버렸다는 소문이 있어요.
료 : 설마.
고로 : 자 형님, 전 이만 돌아가겠습니다. 그럼 또 뵙죠.
료 : 아 그래.



▲ 상당히 두려운 존재

항구 6시



▲ 갑자기 나타난 귀장

료 : 귀장!
귀장 : 포기할 줄 모르는 녀석이군 너란 녀석은.
료 : 무슨 일이지?
귀장 : 기술을 하나 가르쳐줄까 해서 말이야.
료 : 기술을? 별 걱정을 다 하는군.
귀장 : 매드 엔젤스따위에게 쩔쩔매다니, 남제에겐 보나마나겠군.

료 : 시끄러, 너의 도움따위 필요 없어.
귀장 : 그것도 좋지. 하지만, 사람의 호의는 솔직하게 받아들이는 편이 좋지. 자 어떻게 할꺼지? 배울테냐 말테냐.

료 : 뭐 부탁이라면, 가르쳐줘도 좋아.
귀장 : 솔직하지 못하군. 뭐 좋아. 먼저 형(型)을 가르쳐주지. 잘 봐둬라. 후방으로 일보, 중심을 옮겨서, 앉으면서 동시에 발을 뻗는다. 이것이 연선강각(燕旋降脚)이다. 우선 몸의 움직임부터 해봐라.



▲잘 보고

기술전수
연선강각 : ←K

귀장 : 좋아. 다음은 앉으면서 동시에 발을 뻗는다. 해봐.
귀장 : 발을 찰 때 흔들리고 있다. 앉았으면 그 이상 움직이지 마라.

귀장 : 차기를 잊으면 안된다.

귀장 : 뭐 잘했다. 처음 치고는 잘 하는군.
료 : 방법을 알았다고.
귀장 : 흥, 아직 움직임이 어색하다. 이 연선강각의 용법을 알려주지. 순간적으로 후방으로 빠진 뒤에, 적을 깊게 끌어들여….
료 : 거기서 카운터를 날린다는 건가.
귀장 : 바로 그렇지. 이 기회에 철저히 가르쳐주지. 어때 좀 더 연습해 볼텐가.
료 : 아, 부탁해.
귀장 : 보고있을테니 해봐라.

귀장 : 가르쳐줄 수 있는 것은 형(型)뿐이다. 잊지 말도록. 잘 익힐 수 있는가 없는가는 어디까지나 너의 수련에 달려있다.
료 : 아아.
귀장 : 음 그럼 열심히 하도록.



료 : 어째서 내게 기술을…?
귀장 : 너, 어떻게 해서든 홍콩에 갈 생각이냐.
료 : 어어.
귀장 : 죽게 된다고 해도.
료 : 그래도 간다.
귀장 : 그런가….
귀장 : 내가 너였어도 갔었을 거다. 그것이 나의 대답이다.



7시 50

항구 식당 옆

미즈키 : 기다리고 있었네.
료 : 할아버지, 무슨 일입니까? 이런 곳에서.
미즈키 : 도와준 답례로 좋은 것을 가르쳐주려고 하네. 뭐, 말로만 해도 알 수 없는 거니까. 어때, 날 한번 때려 보겠나?
료 : 제가, 할아버지를?
미즈키 : 잔말 말고 한번 해봐. 뭐냐 그 주먹은. 하즈키류의 찌르기는 이 정도냐?



▲슬쩍

료 : 어 어떻게 하즈키류를 알고 계시죠?
미즈키 : 알고싶다면 전력으로 덤벼 봐.
료 : 조금 힘을 써보지요.



▲모두 피하는 할아버지

료 : 젠장, 왜 나의 찌르기가.
미즈키 : 실전이라면 여기에서 목의 급소를 맞았을걸.
료 : 할아버지는 어떻게 이런걸….
미즈키 : 공격만이 무술의 전부는 아니지. 싸우는 일 말고 몸을 지키는 것 또한 하나의 무술이네. 나의 사부는 이 기술을 영신(影身)이라고 불렀지.
료 : 영신….
미즈키 : 어때, 원한다면 좀 가르쳐줄까.

료 : 부디 부탁드립니다.
미즈키 : 그럼 우선 하즈키류의 움직임을 볼까?
료 : 알겠습니다.

미즈키 : 음, 꽤나 좋은 움직임이군. 다음은 내가 하는 걸 잘 봐두게. 우선 앞으로 1보 전진함과 동시에, 피하기와 던지기를 한번에 행하는 것이다. 상대의 배후로 돌아간 뒤에는 목을 수도로 때리는 것도 좋겠지. 우선 움직임부터 해보게. 중심을 앞으로 옮겨야 하네. 당황하지 말고 확실히.

기술전수
영신 : →Y+B

미즈키 : 호호오, 굉장한걸. 젊은데도 꽤나 장래성이 있는 녀석이로군. 마치 내 젊은 시절을 보는 것 같군.
료 : 아니요, 전 아직….
미즈키 : 형은 이해한 것 같지만 좀 더 연습 해 볼텐가.
료 : 지도 감사합니다.
미즈키 : 음, 하루하루를 낭비하지 말고 정진하는 거다. 인연이 있다면 또 만나세.
료 : 기다려주세요. 어떻게 하즈키류를 알고계시죠?
미즈키 : 무술가들 사이에서 하즈키



의 이름은 유명하지. 종가(宗家)인 하즈키 이외오도 주목을 끌었었지. 젊은데도 굉장한 인물이라고 말이야.
료 : 아버지가. 하지만 할아버지는 왜 그 기술을 그때…
미즈키 : 싸우는 것만이 능사는 아닐세. 도망가는 게 이기는 거라고 말하지 않던가. 헤헤헤헤. 사람들 눈을 피해서 연습하려면 4번 창고를 이용하면 된다네. 나도 때로는 사용하고 있지. 매일 매일 연습을 게을리 하지 말게.


▲ 영신



▲ 폐점 시간이 되면


▲ 셧터가 닫힌다


▲ 벚꽃과 봉황경의 꿈을



아르바이트 2일째

마크 : 오늘도 부탁한다, 료.
료 : 아아, 잘 부탁해요.
마크 : 오늘은 화물을 제3창고로 옮겨 줘. 맵은 이거야. 할당량을 잊지 말고.
료 : 알았어요.
마크 : 그럼, 부탁하네.



점심시간


▲ 부랑 집단

료 : 마크…
마크 : 료냐…
료 : 예.
마크 : 일은 좀 익숙해 졌어?
료 : 뭐, 그럭저럭.
마크 : 그래… 기대하고 있다, 료.
료 : 아아, 열심히 하지요. 저…
마크 : 료, 너 형제는 있니?
료 : 아뇨, 나는 이제 가족도 없어요.
마크 : 아… 그래…

료 : 나마쿠보씨
나마쿠보 : 아아, 하즈키군 이라고 했던가?
료 : 예.
나마쿠보 : 어제, 마크씨를 도와줬다며?
료 : 도움은 무슨…
나마쿠보 : 항구에는 난폭한 사람들이 많아서 하즈키군 같은 사람이 있어주면 든든하지.
료 : 아뇨, 뭐 그렇지도 않아요.

료 : 타케우치씨
타케우치 : 하즈키군, 벌써 도시락 다 먹은거야?
료 : 예.
타케우치 : 알파 무역은 점심시간이 있어서 아주 좋아.
료 : 타케우치씨는 왜 항구에서 아르바이트를?
타케우치 : 응, 그게 말이지… 다니던 회사가 망해버려서 말야.
료 : 그랬군요.
타케우치 : 애들도 아직 어리고 하니, 힘내지 않으면…
료 : 여의치 않군요.


▲ 마에노를 닮아있다

료 : 무라카미.
무라카미 : 오, 하즈키, 일은 어때?
료 : 아아, 그럭저럭.
무라카미 : 그래? 뭐, 레이스라는 즐거움도 있고…
료 : 그렇지.

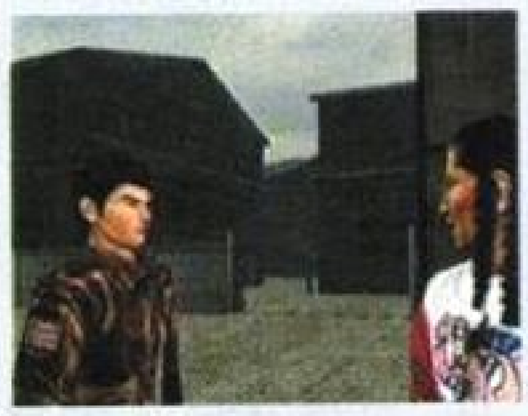

▲ 행운을 경품으로

호쿠호쿠 도시락

료 : 히사카씨…
히사카 : 료군.
료 : 매드 엔젤스에 대해서 뭔가 알죠?
히사카 : 매드…? 난 모르겠는데…
그거, 먹는 거야?
료 : 아뇨, 모르는 거라면 됐어요. 그럼, 실례했어요.
히사카 : 응.

항구

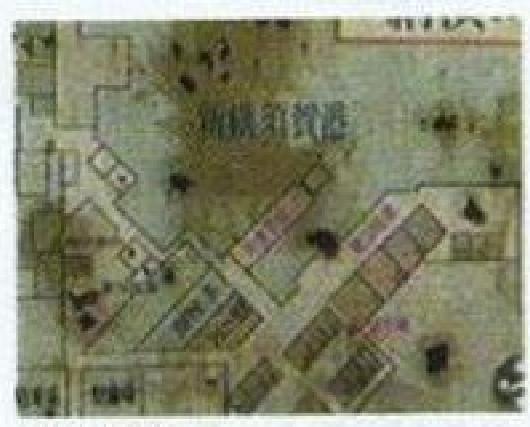
료 : 톰.
톰 : 하이, 료.
료 : 물어볼 것이 있는데, 매드 엔젤스에 관해서 알아?
톰 : 료, 그 group과 무슨 일 있었어?
료 : 아니, 그냥 좀 이유가 있어서 찾고 있어.
톰 : No~! 상관하지 않는게 좋아. very Dangerous해.



항구 식당 옆 6시

료 : 할아버지.
미즈키 : 오, 너로구나. 어때, 정진하고 있나?
료 : 예.
미즈키 : 좋아. 그럼, 이번에는 응용을 가르쳐 주지.
료 : 영신의 응용 말입니까?
할아 : 좀 귀찮아서 한번 밖에 안할테니까 잘 봐 두게. 이 전에 가르쳐줬을 때는, 상대의 배후로 돌아가는 것뿐이었지만, 이번에는 돌아간 후에 상대의 목에 수도를 후려 갈긴다. 무방비의 목은 예상외로 약하거든. 힘 조절에 주의해야하네. 돌아간 후에 곧바로 수도를 뻗는 것이 요령일세. 잘 연습해 두면 쓸만할 걸세.
료 : 알겠습니다. 감사합니다.




▲ 녹슨 지도

문신점

료 : 안녕하시죠.
다카시로 : 오, 형씨로군.
료 : 매드 엔젤스라는 조직에 대해서 뭔가 아나?
다카시로 : 느닷없이 심각한 질문이군. 안됐지만, 대답할 수 없어…
료 : 조직의 일당이 당신 손님 중에 있지 않나?

다카시로 : 있을…지도 모르지. 하지만, 나는 손님의 자세한 것까지는 알려고 하지 않는 주의라서 말이야. 형씨도 조심하는 게 좋아.
료 : 뭘?
다카시로 : 젊은 시절에 잘 나가는 것도 좋지만, 주위에는 원한을 품은 적투성이…. 같은 처지가 되지 않으려면 말이야.
료 : 당신도 잘해.
〈1128〉그다지 도움은 안된다

✣제 8창고

료 : 귀장….
귀장 : 또, 너냐….
료 : 매드 엔젤스는….
귀장 : 그 근처의 선원들에게 물어봤나?
료 : 아?
귀장 : 놈들 중 몇 명은 매드 엔젤스와 관계가 있어.
료 : 선원들이라면….
귀장 : 그 정도는 알아서 하시게나. 하지만, 조심해. 괴나풀이 있을 수도 있으니까.
료 : 아아 알았어.

✣항구

존스 : 헤이 유, 스쿨 뽀이.
료 : 너희들….
헤리 : You, 이런데서 뭐 하는 거지?
존스 : 이 포크리프트, 애들이 장난치면 데인저러스해. 위험하지.
료 : 비켜.
헤리 : 우리들 다치면, you는 팔리게 되지. 오… 좋은 택시네. 집까지 데려다 주쎄요. You got there, porter?
료 : 니 맘대로 해라.



▲ 이런 행동은 매우 위험하다

✣창고

료 : 적당히 좀 해 두지.
존스 : 죠크가 아니네, 스쿨 뽀이~.
료 : 너희들, 뭐 하는 짓거리지.
존스 : Its show time.

FREE BATTLE

헤리 : 갓 뎀! 헤, 헬프 미.
료 : 매드 엔젤스는 어디에 있지?
헤리 : 그, 그놈들은 17번 창고 구석에 있어.
료 : 17번 창고….
헤리 : 아아 창고 뒤쪽 근처야….
료 : 정말이지?
헤리 : 못 믿겠으면, 직접 가 봐.



▲ 17번 창고다

✣항구



▲ 마크를 괴롭히고 있다

료 : 그만둬!
오카야스 : 또 너냐?
우라자키 : 오늘은 안 봐준다.

FREE BATTLE



우라자키 : 드, 두고보자.
료 : 괜찮아요? 마크.
마크 : 아아, 괜찮아. 이 정도는 No problem…으윽.
료 : 정신 차려요.



▲ 춤추는 것이 아니다

✣부두



료 : 마크는 동생을 찾고 있었군요.
마크 : 하나뿐인 동생인데, 료와 비슷한 나이지. 하지만 이미 매드 엔젤스의 손에 바닷속에 던져졌을지도 몰라.
 아 중요한 정보를 누설하는 실수를 저질러 버린 모양이야.
료 : 그래서, 놈들에게….
마크 : 아마도…. 하지만, 내가 조사한 바로는 사라진 것은 한 사람 뿐이었어.
료 : 그럼, 아직?
마크 : 사라진 건 정보를 들은 녀석인지, 흘린 동생인지…. 그러고 보니, 료, 동생의 정보는 놈들과 차이니즈 마피아와의 거래에 관한 것 같아.
료 : 차이니즈 마피아…. 치우운인가….





✣창고 식당 옆

료 : 할아버지.
할아 : 오, 너로구나. 들었네, 매드 엔젤스의 녀석들을 뒤쫓는 것 같던데?
료 : 예.
할아 : 이런저런 사정은 있겠지만…. 자네에게 만일의 사태가 발생하면 어쩔텐가?
료 : 하지만, 저는….
할아 : 할 수 없구먼. 하즈키류에게 혹시라도 일이 생기면 꿈자리가 뒤숭숭 해질테니까, 한가지 기술을 가르쳐 주지.
료 : 이 기술은?
할아 : 잔월(殘月)이라는 기술일세. 피하면서 상대의 측면에 파고들어, 몸통 치기를 하는 거지. 수세에 몰렸을 때, 하나하나 방어하다가는 간단하게 몰리고 말지. 이럴 때를 위해서 기억해 두는 게 좋을 걸세.
료 : 감사합니다.





5일째



항구

타지마 : 하즈키! 노조미랑 같이 찍어 줄게.



료 : 괜찮은데….
타지마 : 됐으니까 자자 나란히, 찍는다. 둘 다 좀 붙어봐. 김치! 그래 그래, 찍는다.
타지마 : 어느 쪽이 좋아? 하즈키.



료 : 이걸로 하지.
타지마 : 그럼, 그건 하즈키가 가지고, 이건 노조미에게…. 잘 간직해야 해.

료 : 왜 저래, 재?
하라사키 : 나, 캐나다로 가기로 했어.
료 : 에?
하라사키 : 이것저것 생각해 봤는데, 아무래도….
료 : 알았어. 신중히 생각해서 결정한 거라면, 그렇게 해야지.
하라사키 : 하즈키군, 무모한 짓은 하지마.
료 : 아아, 그래.
하라사키 : 나 이거 소중히 간직할게. 하즈키군도 그 사진, 소중히 간직해 줘….
료 : 아아.
하라사키 : 방학하면 돌아올테니까….
료 : 알겠어.
하라사키 : 그럼, 하즈키군.
료 : 하라사키….



제 8창고

료 : 실례합니다.
쿠가 : 예, 무슨일입니까?
료 : 매드 엔젤스 녀석들을 찾고 있습니다만….
쿠가 : 대체 그런 녀석들을 만나서 뭐하려고….
료 : 혹시 알고 계시면 가르쳐 주십시오.
쿠가 : 그 녀석들 밤이 되면 자주 바이크 레이스를 하더군요.
료 : 바이크레이스…. 장소는?
쿠가 : 항만 식당 쪽에서….
료 : 식당이라…. 감사합니다.



식당 앞

찰리 : 헤헷…. 오랜만이군.
헴멧 : 이 녀석인가, 우리 뒤를 개처럼 따라 다니고 있는게.
흑복 : 질 나쁜 들개는 빨리 쫓아 내



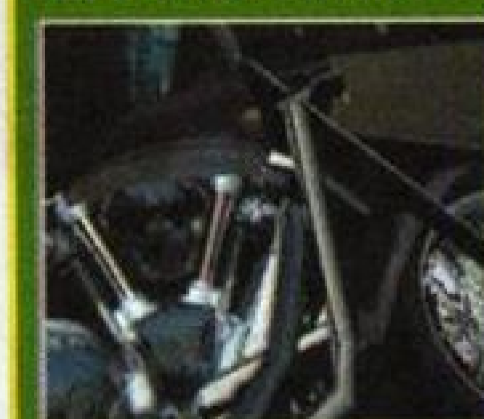
지 않으면 안되지.
찰리 : 뒈져라, 이 꼬마!
찰리 : 제법하는데, 너 쓸만하구나….
료 : 네놈….
찰리 : 하지만 유감이군….
료 : 뭐야!
찰리 : 이 항구에서 매드 엔젤스를 거역해서 살아 남은 녀석은 없었거든. 넌 바닷속에서 잠들어줘야겠어. 혼내줘라. 이 꼬마! 우쭐대지 마라!
료 : 덤벼.

QTE : →←A←





▲ 열혈물어가 생각나는 장면



▲ 바이크를 잡아타고

흑복 : 버릇없는 꼬마군. 이 꼬마!

QTE : ←←A→→←

QTE : ← or →

QTE : ← or →

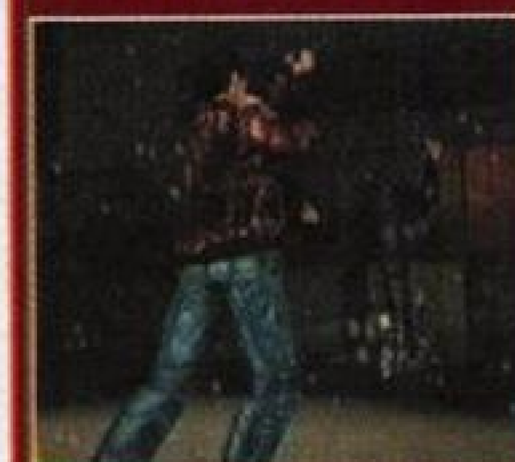


▲ 묘기도 한다

FREE BATTLE



▲ 덕킹 기술을 활용하자



▲ 낙승

료 : 매드 엔젤스와 차우문은 어떤 관계지?
찰리 : 모 몰라.
료 : 뭐?
찰리 : 기, 기다려봐. …차우문인지 뭔지는 모르겠지만, 굉, 중국 조직의 거물이 들어가는 모양이야.
료 : 거물?
찰리 : 아아, 그 녀석을 오키나와의 항구에 데려다 주려고 크루저를 준비시켰어.
료 : 그 녀석의 이름은?
찰리 : 몰라. 하지만, 들은 얘기로는 용의 자수가 있는 옷을 입었다고….
료 : 남패다! 놈은 아직 항구에…!
찰리 : 부…부탁이야. 내가 말했다고 하지 마. 안 그러면…



▲ 한대 패줄 거네다



▲ 꿈속에는 장룡이 나오고

6일째



점심 시간

료 : 마크.

마크 : 어, 료. 너 여자친구는 있어?

료 : 아니, 지금은 그럴 때가 아니야.

마크 : 그래도, 좋아하는 애 정도는 있겠지?

료 : 마크, 나는….

마크 : 료, 너에게 어떤 목적이 있는지는 몰라. 하지만, 애인 하나쯤 있어도 괜찮잖아?

료 : 마크….

마크 : 가끔은 데이트도 하고 그래, 료.

료 : 무슨 말인지는 알겠지만 난 소중한 사람을 끌어들이고 싶지는 않아.

마크 : 료, 너….





▲ 항구에서 번 돈을 마작에서 탕진하는 토마토 마트의 주인

항구

료 : 고로.

고로 : 형님!

료 : 뭐해?

고로 : 패트롤하고 있잖아요. 순찰. 항구를 악의 구렁텅이로 빠뜨리려는 무리들이 있지 않나 하고….

료 : 아주 신이 났구만.

고로 : 헤헷. 형님이야말로 일은 어때요?

료 : 뭐, 그럭저럭.

고로 : 힘 내세요.

료 : 아아, 땡큐.



▲ 순찰중이다

게임 센터 앞 9시 30분

타지마 : 아, 하즈키.

료 : 타지마잖아. 타지마, 무슨 일이라도 있어?

타지마 : 노조미가 좀 이상해.

료 : 이상해.

타지마 : 응, 지금 사쿠라가 공원에 있는데…. 나도 말을 못 걸겠어. 하즈키, 좀 가봐.

료 : …아아.



사쿠라가 공원

료 : 하라사키.

하라사키 : 하, 하즈키.

료 : 왜 그래?

하라사키 : 그냥 좀….

료 : …울고 있던 거야?

하라사키 : 아앗…. 창피한 모습을 보여버렸네.

료 : 다툰 거야? 어머니랑?

하라사키 : 응, 어머니가 이쪽에 남을 거니까 나한테 오라고 하셔.

료 : 그래?

하라사키 : 어머니에게는 여기가 친정인데다가 할머니가 걱정되셔서 직접 여기 남으신다고….

료 : 하라사키는 아버지가 있는 곳에 가고 싶지 않은 거야?

하라사키 : 그런건 아닌데, 하즈키의 곁에서 떨어지고 싶지 않은 것 뿐이야.

료 : 나는….

하라사키 : …부탁이야. …조금만, 내 곁에 있어 줘.

하라사키 : 크리스마스… 끝나버렸네.

료 : 아아….

하라사키 : 케익, 함께 먹고 싶었는데.

료 : 아아….

하라사키 : 소중한 크리스마스 이브의 추억으로 삼으려고 했었는데….

료 : 하라사키….

하라사키 : 조금만, 이대로 있어 줘.

료 : 아아….

하라사키 : …이대로 시간이 멈췄으면….



▲ 울고 있었지만



▲ 입을 닦으며 일어난다



▲ 회피





7일째

항구, 일하는 도중

고로 : 웃, 우욱, 큭, 윽.

료 : 왜그래, 고로!?

고로 : 걷고 있었는데, 갑자기 저 선원이….



▲ 아즈키가 고로를 치였다…가 아니다

토니 : 헤이, 스쿨 보이! 컴온!

료 : 네놈!

고로 : 아, 형님!

토니 : 여기까지 와봐라!

스미스 : 와?

토니 : Hahaha, 걸려들었네.

세라 : 왔구나….

료 : 너희들, 뭘 꾸미고 있지?

세라 : 몰라.



료 : 이놈들, 잘도 고로를….

토니 : 좋아하는 것도 지금 뿐이네.

료 : 뭐라고?

토니 : 조심해야 하네. 이번에는 너만이 아니네.

료 : 뭐?

토니 : You의 family나 friend가 어떻게 되도 모르네.

료 : 이놈!



▲ 료가 드디어 살인을…일 리 없다

항구, 일이 끝난 뒤

마크 : 료, 이상한 정보를 얻었어.

료 : 이상한 정보?

마크 : 놈들이 수근수근 얘기했는데… 용찰(龍札)이 가까이 오고 있다

먼데.

료 : 용찰!?

마크 : 아마 매드 엔젤스의 거래를 말하는 것 같더군. 녀석들 묘하게 수근거리던데.

료 : 용찰…. 거래는 언제지?



하라사키에게 전화

하라사키 : 네, 여보세요.

료 : 여보세요.

하라사키 : 하즈키?

료 : 아아.

하라사키 : 그 때는 미안했어. 맘대로 말해버려서….

료 : 신경쓰지 않아도 돼.

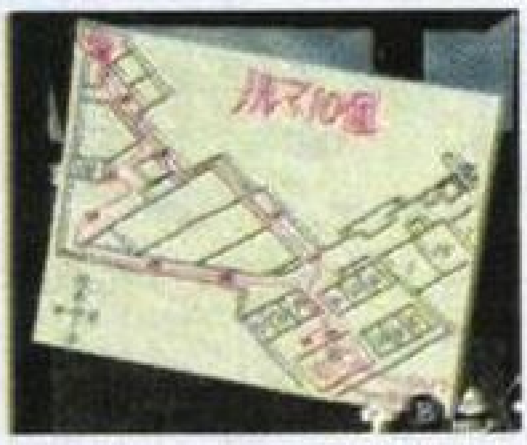
하라사키 : 응.

료 : 하라사키, 너무 골똘히 생각하진 마.

하라사키 : 응, 고마워. 그럼 끊을게.

료 : 아아.

8일째



▲ 8창고 우측에 내려두고 좌측의 짐을 가지고 온다

창고

마크 : 오늘은 화물의 교환을 해 줘.

료 : 아아.

마크 : 우선은 여기 있는 화물을 제8창고에 옮기고, 거기에 화물을 내리고 제8창고에 있는 화물을 옮겨 줘. 18번 창고로, 장소는 알고 있겠지.

료 : 우선, 제 8창고에 화물을 옮기고, 18번 창고로 간다.

마크 : YAP, 헷갈리지 않게 조심해. 할당량은 맵에 써 있어.

료 : 알겠어요.

점심 시간

고로 : 형님!

료 : 아아, 마이, 고로.

고로 : 형님, 저는 이제 손을 씻기로 했어요. 정직하게 일해서, 이 녀석과 결혼하고 싶어요.

료 : 결혼이라고… 아직, 고1이잖아?

마이 : 료오빠, 몰라? 여자는 16이면 결혼 할 수 있어.

료 : 하지만, 고로랑…은.

마이 : 고로, 머리는 나빠도, 마음은 아주 착해. 하트가 느껴진다고.

료 : 하지만, 고로인데….

고로 : 헤헤헷, 그럼 형님, 오늘은 이쯤에서….



일하는 도중 식당 앞

료 : 물어볼게 있다. 용찰을 알고 있지?

토니 : 무, 무슨 소리지?

료 : 시치미떼지마.

토니 : 그런거 몰라.

료 : 앗, 어이, 기다려!



QTE : ← B B

토니 : 헤이, 잘 헬프

QTE : ← or →



▲ 좌 좌측이나 우측으로

잘 : I'll take care of him.

QTE : 좌 A

QTE : ← or →



▲ 좌 좌측이나 우측으로

←QTE : ← ← →

토니 : 헤이, 헤드로

헤드로 : You got a trouble?

QTE : → → ← →

←QTE : → A ← → →

스미스 : 헤, 헬프!

료 : 용찰은 언제지?

스미스 : 모, 몰라.

료 : 팔을 분질러줄까?

스미스 : STOP! 거짓말 아냐! 매드 엔젤스의 보스밖에 모르네.

료 : 보스는 누구지?

스미스 : 테, 테리.

료 : 테리….

스미스 : 내가 말했다고 말하지 마. 안그러면 난 죽게 돼. Please!

료 : 그 녀석은 어딨지?

스미스 : 테리는 치밀해! 있는 곳은 알 수가 없어!



▲ 으슥한 곳

알파 무역 사무소

야다 : 수고했네, 자.

료 : 감사합니다.

야다 : 아, 잠깐….

료 : 예?

야다 : 아까, 자네에게 손님이 왔었네.

료 : 손님?

야다 : 아아, 신사복을 입은 젊은 남자였네. 자네한테 이걸 전해달라고.

료 : 예.

료 : 『매드 엔젤스가 널 노리고 있으니 주의해라…』고, 귀장인가… 그래, 진대인이라면 용찰에 대해서 뭔가 알지도….

제 8창고

귀장 : 하즈키!

료 : 진대인, 용찰의 날에 납제는 오는 겁니까?

귀장 : 어째서 네가 용찰을….

료 : 매드 엔젤스를 추궁해서 알아냈다. 그런데, 납제는 오는건가?

진대인 : 납제는 용찰과는 관계없네.

귀장 : 놈들과 거래하는건 차우문의 하부조직이야.

료 : 하지만, 테리 녀석들은 납제를 오키나와의 항구에 보낼 준비를 하고 있던데….

진대인 : 놈은 대간부인 납제를 안내해서, 차우문과 유리하게 거래할 작정일세.

료 : 당신들이 용찰을 저지하려고 하는 것을 테리들은 이미 파악하고 있어요.

진대인 : 우리들이 취급하는 것은 주로 고가의 그림, 골동품이나 보석류지만… 테리 녀석들은 마약에 손을 대고 있지. 이번 대규모의 물건은 그것일세.

귀장 : 놈들을 설치게 두면, 우리들의 시장은 괴멸한다.

진대인 : 우리들의 루트를 빼앗기면, 중국에 있는 동료들도 곤란해지지.

귀장 : 자, 이제 알았을 테니 말려들기 전에 돌아가!

료 : 그렇게는 안되지!.

진대인 : 자네 같은 젊은이가 감당할 수 있는 일이 아니네.

료 : 용찰이 있는 날을 가르쳐 주십시오.

진대인 : 그건 말해 줄 수 없네. 하지만, 때를 기다리게. 나의 충고에 따른다면 나쁘게는 하지 않겠네.

귀장 : 아버지!

진대인 : 그래도, 주원달이 부탁한다고 편지를 보냈던 남자의 아들이다…. 오늘은 이대로 돌아가게나.

료 : 알겠습니다. 일단 돌아가지요.

진대인 : 자네가 무모하게 목숨을 버리는 것은 자네의 아버지도 바라고 있지 않을 걸세….

노조미를 구하러

✣료의 방

료 : 잠깐 밖에 나가서 바람 좀 쐬고 올까….

✣현관

이네 : 료 도련님, 하라사키 아가씨와 같이 계셨습니까?

료 : 아뇨, 하라사키에게 무슨 일이라도 있나요?

이네 : 아니요, 아이다씨에게 전화가 왔었는데요, 노조미 아가씨가 아직, 돌아오지 않았다고….

료 : 뭐라고요.

이네 : 『료 도련님을 만나러 간다』고 말해두고 나갔다는 데요, 연락이 안된다고 몇번 이나 전화가 왔었습니다.

✣전화가 온다.

료 : 예 하즈키입니다.

차이 : 쿠케헷, 테리가 기다리고 있다.

료 : 뭐? 누구야 넌!

차이 : 너, 17번 창고 뒤로, 와라.

하라사키 : 오면 안돼! 하즈키!

료 : 하라사키!

차이 : 너 안온다, 그녀 운다, 쿠케헷!

료 : 하라사키를 건드리지 마!

차이 : 4시간 동안만 기다려 주지…. 17번 창고 뒤다! 케케케케…!



료 : 이네 아주머니! 잠깐 나갔다 오겠습니다.

이네 : 료 도련님….

료 : 3시에는 도부이타를 나서지 않으면 도착하기 어렵겠는걸….

버스 정류장

료 : 버스는 이제 다니지 않는걸…. 뭔가 다른 방법을 생각하지 않으면….



바이크 샵

료 : 죄송합니다! 아저씨! 접니다! 료입니다!

오노 : 누구야? 이런 시간에, 오오, 료냐, 왜 그래?

료 : 죄송합니다. 바이크 좀 빌려주세요.

오노 : 나의 하레이는 고물이 되어버려서 지금 수리중이야.

료 : 다른 바이크는요?

오노 : 다른 것도 멀쩡한게 없어서…. 그래! 나오유키에게 한번 가봐, 그 녀석 것은 고친지 얼마 안됐으니까.

료 : 이토우라…. 알겠습니다.



✣나오유키의 집

나오유키 모 : 예 누구십니까?

료 : 하즈키입니다.

모 : 어머, 료, 잠깐 기다려봐라.

나오유키 : 어이, 무슨 일이야? 료.

료 : 좀, 부탁이 있는데.

나오유키 : 그래, 어서 들어와.

료 : 아니 급해서, 나오유키, 바이크 좀 빌려주겠어?

나오유키 : 바이크? 어 그래, 여기 받아.

료 : 미안해.

나오유키 : 너무 밟지는 마.

료 : 알겠어, 그럼.



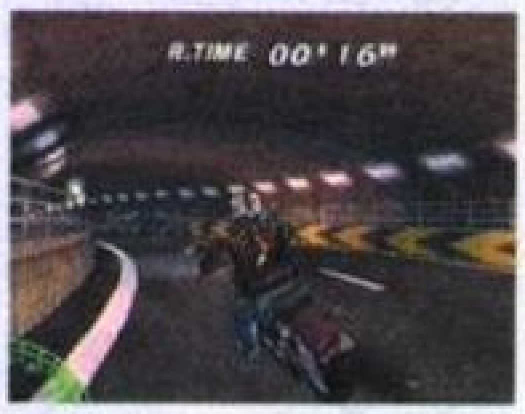


▲ 분명이 헬멧을 썼다

✣BIKE RACE



▲ 이런 급커브는 120정도의 속도로



▲ 이 터널을 지나면 바로 S자 코스 뒤에 골이다



▲ 코 코마네치

✣항구

요네다 : 흐흥, 니가 오늘의 사냥감이냐?

료 : 뭐라고?

요네다 : 항구의 제왕은 쥐를 싫어해서 말이야!

호테이 : 끈질기게 달라붙는 시궁창 쥐 말이다.

요네다 : 그냥 갈 수 있다고 생각했냐?

FREE BATTLE



▲ 매드 엔젤스와의 격돌

료 : 음?

오카야스 : 하하핫, 왔구나 꼬마야.

료 : 하라사키는 어디냐!

오카야스 : 서두를 것 없다. 그 전에 우리들과 놀아주셔야지!



Dreamcast

POWER 공략왕!

FREE BATTLE

나가타 : 덤벼 보시지!
테리 : 거기까지다!
나가타 : 좀 더 놀게 해주세요, 테리 씨!
테리 : 더 놀고 싶다고? 어이, 네가 좀 놀아줘라.
나가타 : 아, 아니요, 잘못했습니다.
하라사키 : 하, 하즈키.
료 : …하라사키, 괜찮아?
하라사키 : 응, 미안해, 나 때문에.
료 : 아니야, 원인은 나에게 있는걸.
테리 : 그래, 원인은 너다.
료 : 네가 테리냐?
테리 : 하하하핫! 위풍 당당한 꼬마로구나. 꽤나 우리 애들을 혼내준 모양이더군. 자네 같은 자를 그냥 뒀다가는 본보기가 되지 않지. 어떤 쥐새끼가 용찰을 염탐하는가 했더니만, 꽤나 담력있는 놈이 아닌가.
료 : …하라사키는 대리고 돌아가겠다.
테리 : 좋지, 하지만…, 그냥은 안되지.
료 : 뭐라고?
테리 : 교환 조건이 하나 있다. 진의 아들 녀석의 다리를 다시는 쓸 수 없게 해주는 거다.
료 : 귀장을?
테리 : 호오, 알고 있는 모양이군.
료 : 왜 그 녀석을?
테리 : 방해되기 때문이지.
료 : 방해…?
테리 : 진의 일파가 있는 한, 우리들은 항구의 홍콩 루트를 완전히 손에 넣을 수 없지. …알겠나.
료 : 좋아.
하라사키 : 그만둬, 하즈키!
료 : 단, 이쪽에도 조건이 하나 더 있다.
테리 : 호오, 아가씨를 대리고 돌아가는 것만으로는 불만인가보지?
료 : 남제를 만나게 해줘.
파모 : 잠꼬대 하고있군!
몰라 : 이 녀석 머리에 나사가 좀 풀렸군?
료 : 어때? 너희들이 남제의 안내를 하고 있다는 것은 알고 있다.
테리 : 흠, 보통 녀석이 아닌 것 같군, 자네.
료 : 남제를 만나게 해줘! 그렇다면 받아들이기로 하지.
하라사키 : 하즈키.
테리 : 좋지, 단, 귀장을 쓰러뜨린 후의 이야기다.
료 : 잊지 마라!
테리 : 난, 저기 있는 조무라기들과 다르지 요코스카의 테리는 한번 뱉은 말은 반드시 지키지.
료 : 그럼 돌아간다.
테리 : 좋으실대로.
료 : 가자.
차이 : 쿠케켓, 카하핫.

하라사키 : 미안해, 이렇게….
료 : 이제 괜찮아, 알고 있어.



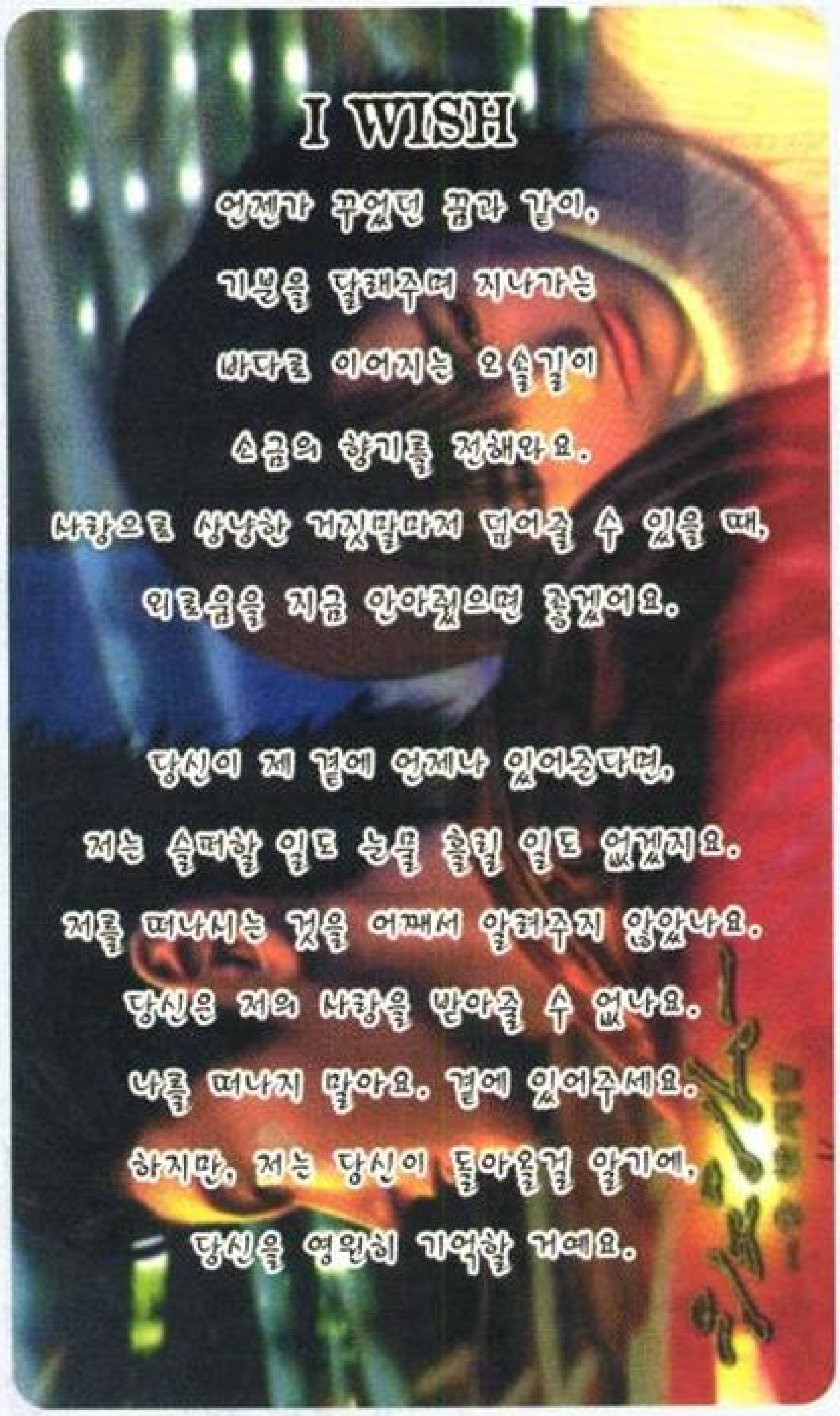


▲ 척보기에 위인은 아니다





▲ 헬멧은 어디가고

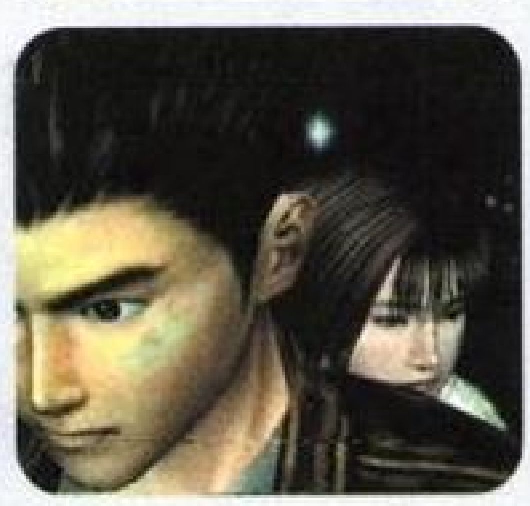



















좋은 친구 톰

도장





▲ 이와오의 검술 수련 회상

톰의 핫도그 차

료 : 톰.

톰 : Hi, 료. 오늘도 항구에서 열심히 일 하는 것이 네?

료 : 아아.

톰 : 무슨 일이야? 기운이 없다 네?



료 : 아니, 그런 거 아니야.

톰 : OK. 가끔은 톰이 점심 대접 할 테니까 가게로 와.

알파 무역 사무소

야다 : 자네, 거기 좀 앉아보게나.

료 : 예.

야다 : 안됐지만, 일을 그만 둬야 겠는걸?

료 : 저, 해고입니까.

야다 : 음, 그렇게 됐네.

료 : …예.

야다 : 자네가 여기 온 뒤부터, 시끄러운 일이 생겨서. 뭐, 자네만 나쁜 건 아니겠지만.

료 : 예….

야다 : 우리 회사까지 끌어들이게 되면 곤란하니까, 알겠지?

료 : 예 알겠습니다. 신세 많이 졌습니다.



▲ 한마디로 짤렸다

호쿠호쿠 도시락

료 : 히사카씨.

히사카 : 어서와요 료군.

료 : 지금 바쁘세요?

히사카 : 응 조금. 아 맞아, 료군.

료 : 예?

히사카 : 톰씨에게 무슨 말 듣지 못했어?

료 : 톰에게서요? 아니 별로….

히사카 : 그래? 그럼 다행이지만….

료 : 그럼 실례합니다.

히사카 : 기다려봐, 료. 얘기좀 들어봐.

료 : 톰에게 무슨 일이 있습니까?

히사카 : 음, 요즘 조금 기운이 없어 보여서. 무슨 일이 있나 하고 걱정이 되서. 하지만 료에게 아무 말이 없었다는 걸 보니 안심이야.

료 : 예에.

히사카 : 미안해 료군. 이상한 얘기 해서.

료 : 아뇨.

톰의 핫도그 차, 항구

톰 : 헤이, 료!

료 : 톰….

톰 : 추우니까, 커피라도 마실래?

료 : 지금은 별로, 그런 기분이 아니야.

톰 : 헤이 료! Look!

료 : 톰, 그 기술은…?

톰 : My friend에게 배운 토네이도(竜巻)킥이 네. You에게도 가르쳐 줄까?





▲ 한 손가락을 돌린다

료 : 아아, 부탁해.

톰 : OK. You lucky 네. 컴온! 뮤직, 스타트!

톰 : 우선, 스텝을 가르쳐 줄테니까, 잘 봐둬야 한다 네. 앞으로 스텝 스텝…. 그 다음에 킥이다 네. Very 간단하다 네. 우선 스텝부터 try 네. 톰 쪽으로 2 스텝 하는 것 네. OK?

톰 : OK. 나이스 스텝. 다음은 2 스텝 째에서 킥이네! 자, 료도 해보는 것이네!

톰 : OK, 베리 Good! 처음 치고는 잘 했네! 역시 료!

료 : 고마워 톰.

톰 : No- no- no. 이제부터가 진짜다 네.



료 : 예?

톰 : 앞으로 2스텝 하고, first kick, and second kick. 이것이 진정한 토네이도 킥이네!



▲ 병을 던져서



▲ 킥



▲ 두 손가락을 돌린다

톰 : 휴! Perfect! 료는 good sense 네!
료 : 고마워 톰.
톰 : 토네이도 킥은 very powerful 하네! 잔뜩 둘러 싸여도 이 킥이면 모두 KO네.
톰 : 좋아. 잘 마스터 했네.
료 : 톰이 잘 가르쳐 준 덕분이야. 고마워.
토네이도 킥 : →←KK
료 : 왜그래…?
톰 : 음. 지금까지 말 하지 않았네. 료. sorry.

료 : 무슨 소리야? 톰.
톰 : 내일, America로 돌아 가네.
료 : 그런… 갑자기….
톰 : 갑자기가 아니요. Long time thinking 네.
료 : 톰.
톰 : 료. You는 무엇 때문에 여행을 하는 거지?
료 : 아. 나는….
톰 : 분명히 료의 father와 관계가 있지.
료 : 아아….
톰 : 역시네. 톰은 고향에 go back. 료는 이제부터 여행이네. 누구도 stop할 수 없어.
료 : 톰.
톰 : 떨어져 있어도 you는 my best friend요. 료.
료 : 나도 그래.

톰 : 오늘이 톰의 마지막 핫도그. Very delicious요.
료 : 아. 먹을게.







메드 엔젤스와의 격돌

1오시

료 : 왔다.
나가타 : 정말로 오다니. 배짱한번 좋군 이쪽이다. 따라와라. 여기서 기다려라.
료 : 귀장은 이리로 오는거냐?
나가타 : 일이 끝난 후 녀석은 반드시 여기를 지난다.
료 : 왔나.
나가타 : 그럼 난 이쯤에서….
귀장 : 뭐야, 하즈키?
료 : 귀장. 나와 싸워줘야겠다.
귀장 : 뭐라고? 무슨소릴 하는거야 너.
료 : 간다!
귀장 : 뭐?

료 : 귀장. 일부러 져다오.
귀장 : 뭐라고?
료 : 널 쓰러뜨리면 난 남제와 만날 수 있어.

귀장 : 테리 같은 허발을 믿고있는 거냐?



귀장 : 너야말로 승승 지는 쪽이 몸에 좋아.
료 : 네 애기겠지?
귀장 : 다치기 전에 어서 쓰러지시지.

료 : 그런 차기로 날 쓰러뜨릴 수 있을 것 같아?
귀장 : 너야말로. 그런걸 차기라고 하는 거냐.

료 : 정말 해보자는 거냐?
귀장 : 너야말로.

료 : 승부다!
귀장 : 바라던 바다.



▲ 몸은 타오르고 있다

귀장 : 간다 하즈키!
료 : 아아, 와라!



▲ 다리를 잡는다



▲ 섬머솔트

료 : 조금은 할 줄 아는군
귀장 : 흥 너야말로





▲ 청춘 드라마에서 자주 보던 장면이다

QTE : →

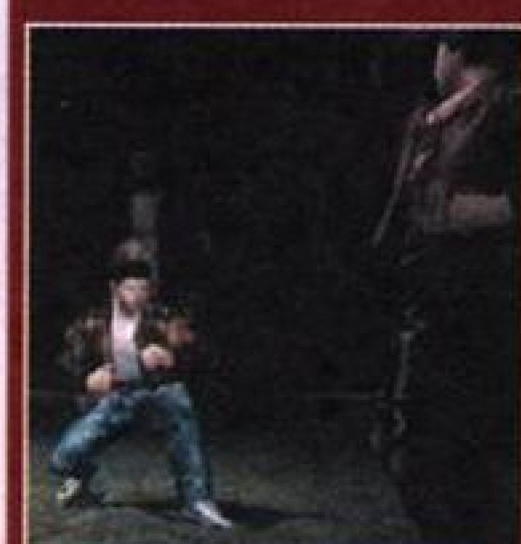
테리 : 모자라는 놈들이군. 영원히 잠들게 해주마.



▲ 삽으로 내리친다



▲ 보스 1 무릎으로 치고 주먹으로 내리찍는 잡기가 특징



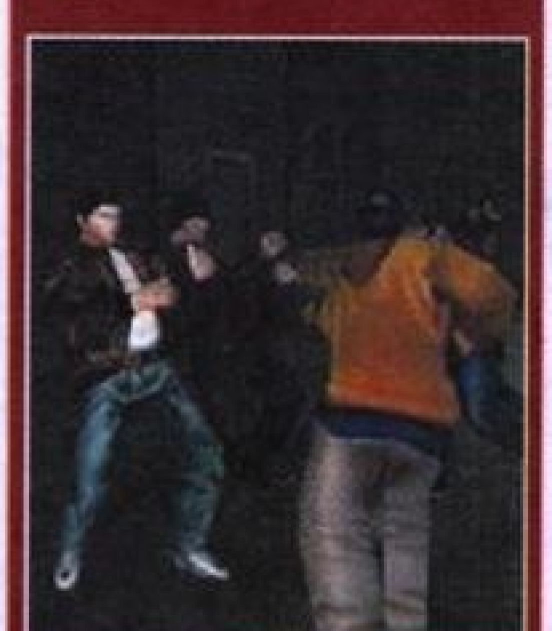
▲ 보스 2 몽둥이로 리치가 길기 때문에 공격을 흘리고 리치가 긴 기술로 반격. 이문정주가 좋다



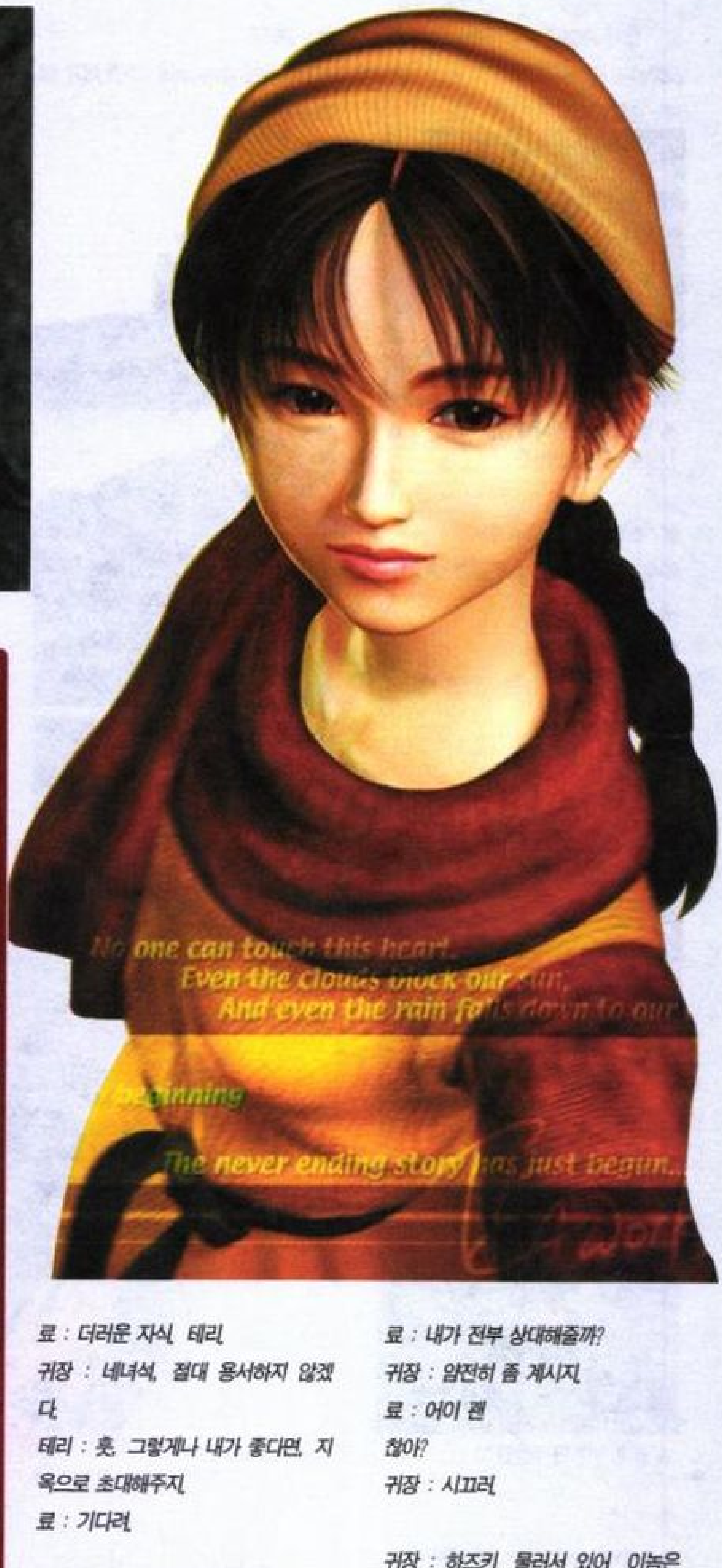
▲ 보스 3 거대한 몸으로 찍기와 드롭킥을 주로 사용한다. 한번 흘린 뒤 이어지는 드롭킥을 주의. 잡기는 코브라 트위스트와 브레인 버스터를 사용한다

료 : 귀장!
귀장 : 이럴거라고 생각했지.
료 : 어이, 움직일 수 있어?
귀장 : 어, 승부는 다음에 내지.
료 : 그래야겠군.

FREE BATTLE



▲ 귀장과 함께 싸운다



료 : 더러운 자식, 테리.
귀장 : 네녀석, 절대 용서하지 않겠다.
테리 : 훗, 그렇게나 내가 좋다면, 지옥으로 초대해주지.
료 : 기다려.

귀장 : 너랑 같이 있으면 편할 날이 없다니까.
료 : 잔소리라면 나중에 들도록 하지.
귀장 : 그래, 당하지나 말도록.
료 : 그 쪽이야말로.

귀장 : 아직 미숙하군 녀석.
료 : 꽤 하는군.
귀장 : 그것이 하즈키류인가.
료 : 벌써 지쳤나?
귀장 : 뭐라고!

료 : 내가 전부 상대해줄까?
귀장 : 얌전히 좀 계시지.
료 : 어이 괜찮아?
귀장 : 시끄러.

귀장 : 하즈키, 물러서 있어. 이놈은 내가 혼내주지.
테리 : 이자식, 얕보지 마라.

QTE : A



▲ 몽둥이를 잡자

료 : 보기 흉하군. 테리, 마지막은 좀 정당하게 해 보시지.

료 : 왼쪽이다!



▲ 테리는 모래를 뿌리고, 귀장은 소리만으로 공격을 막는다

료 : 어이! 남제는 어디있지!

테리 : …네놈도 버릇없는 놈이구나….

료 : 대답 해!

테리 : 그런 기분 나쁜 자리면 배까지 안내해 줬지.

료 : 뭐라고!

테리 : …안됐군. 그렇게 만나고 싶거든 헤엄 쳐서 가시지.





▲ 결국 한방 더 먹는다

✣항구

료 : 결국, 남제를 만나지 못했군.

귀장 : 뒤를 ◎을 생각이냐.

료 : 이대로 포기하고 가만히 있을 순 없지만…. 어떻게…그런….

귀장 : 아버지에게 말 해두겠다. 너에게 힘을 빌려주도록 아버지께 부탁해 보겠다.

료 : 귀장….

귀장 : 나중에 연락하고 오도록. 알겠지.

료 : 귀장.

귀장 : 뭐냐.

료 : 고마워.

귀장 : 바보 같은 소리. 그건 내가 할 대사지.







▲ 명대사를 꽤 많이 외우고 다닌다

홍콩으로

✣료의 집

후쿠 : 료, 부디, 이것을! 이네 아주머니와 제가 조금이지만 모아봤습니다….

료 : 후쿠씨.

후쿠 : 살아서…. 반드시 돌아와주세요.





● 센무 -제 1장 요코스카



▲ 기도하는 이네 아주머니



▲ 정든 곳을 떠난다



항구

귀장 : 너의 그 바보짓에는 정말 질려버렸다.

료 : 홍콩행 준비, 정말 감사합니다.

진대인 : 덕분에 용찰을 막을 수 있었다. 이것은 작은 답례로 해두게.

료 : 정말 감사드립니다.

귀장 : 넌, 막 나가는 녀석이라 걱정이 많다. 내가 따라가주지.

료 : 무슨 소리지?

진대인 : 혼자서 보낼 수는 없는 일이네. 그리고 남제의 움직임은 우리도 알아둘 필요가 있네.

귀장 : 그렇다는 것이지.

진대인 : 나의 연청권(燕青拳)이 여행에 도움이 될걸세.

료 : 예?





진대인 : 송(宋)나라 때부터 하북성(河北省)에 전해 내려오는 비권(秘拳), 연청권…. 그 오의(奥義) 연선파유(燕旋擺柳)를 자네에게 가르쳐주지. …귀장!

귀장 : 예.

진대인 : 이것은 상대의 기술을 이용해 던지는 기술이다. 우선, 형을 설명하지. 잘 봐두게나. 상대의 공격을 받아 흘리는 것과 같이, 일보 뒤로 물러서, 동시에 팔에 힘을 넣어 상대의 중심을 무너뜨려 즉시 발을 차서 던진다. 실전이라면 여기에서 찌르기를 넣는 것이지. 던지기만으로는 결정타가 되지 못하니까 말일세. 우선 몸의 움직임 먼저 해보게. 일보만 뒤로 중심을 옮기는 걸세.

진대인 : 좋아, 몸의 움직임은 그거면 좋다. 다음은 물러섬과 동시에 상대의 중심을 무너뜨리는 것. 자 잘해보게나.

진대인 : 좋아 그런 느낌이다. 다음은 상대의 발을 차서 넘어뜨리는 것일세.



진대인 : 좋아. 잘 되었군. 하지만, 연선파류는 상대의 공격을 받아냈을 때야 말로 진정으로 익혔다고 할 수 있다네. 귀장, 상대해봐라.

귀장 : 예에.

진대인 : 단기간에 익히기 위해서는 실전이 필요한 법이다. 너는 제대로 찌르기를 하는 거다.

귀장 : 알겠습니다.



진대인 : 시작!

진대인 : 좋아. 훌륭하다. 자네는 생각보다 좋은 재능을 가지고 있네.

료 : 아닙니다. 두분의 지도 덕분입니다.

진대인 : 이 연선파류은 상대의 공격을 읽었을 때야말로 진가를 발휘하네. 아직 그 타이밍을 못 잡겠다면 좀 더 연습해보겠나.

료 : 예. 이제 됐다고 생각합니다.

진대인 : 지금의 내가 할 수 있는 일은 여기까지다.

료 : 이 은혜 잊지 않겠습니다.

진대인 : 갈텐가.

료 : 예.

귀장 : 위험해! 으악.

료 : 귀장!



▲ 차이가 철근을 떨어뜨리고



▲ 귀장은 다리를 다친다

차이 : 쿠헷! 너 홍콩 못가. Because, 나한테 질테니까.



료 : 왜 네가 여기 있는 거지!? 남제는 어떻게 된거냐!

차이 : 케케켓… 남제님… 이미 바다에… 홍콩행 배에.

료 : 홍콩… 남제는 홍콩에….

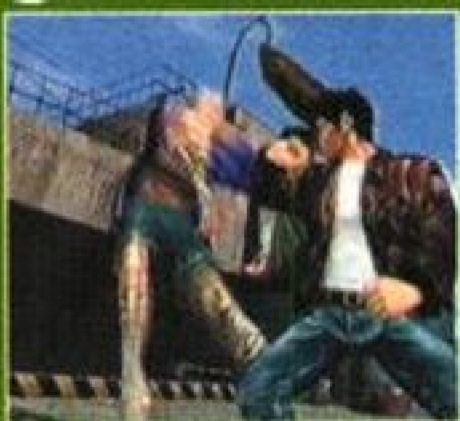




▲ 배로 향하는 남제



QTE : ↓AAB



▲ 이문정주



료 : 귀장!

진대인 : 이래서는 여행은 할 수 없겠군

료 : 나 때문에….

귀장 : 신경…쓰지 마라…. 이런 부상 따위 금방 나아줄테니, 먼저 가 있어라….

료 : 귀장….

진대인 : 내 아들은 걱정 말게. 주원답이 살고 있는 곳은 지금 알 수 없네. 하지만 대신, 믿을 수 있는 사람을 소개해 주지. 도이소(桃李少). 홍콩의 노사중 한 사람이지. 주소는 여기에 들어있네.



▲ 홍콩 행 배에 오르는 하즈키

료 : 감사합니다.

✣심사 회상 신

료 : 하라사키.

하라사키 : 하 하즈키.

료 : 놀랐어?

하라사키 : 아니, 괜찮아. 하지만 다른 의미로 놀랐어.

료 : 다른 의미?

하라사키 : 그러니까, 하즈키의 일을 기도하고 있었더니 하즈키가 갑자기 나와서.

료 : 내 일을…?

하라사키 : 홍콩에 간다고 했지? 하즈키.

료 : 어떻게 그걸….

하라사키 : 후쿠하라씨를 졸라서 알아냈어. 요즘 하즈키가 좀 변한 것 같아서.

료 : 그랬었나.

하라사키 : 하즈키의 성격을 알고있으니까, 난 아무말도 안할거야. 하지만, 이것만은 가져가줘. "어떤 일이 있어도 하즈키를 지켜주세요"라고 열심히 기도하고 있을테니까.

료 : 하라사키….

하라사키 : 다행이야. 하즈키에게 전해줄 수 있어서. 캐나다에 돌아갈 준비를 해야되니까, 요즘 정말 바빠.

료 : 그래. 하라사키는 곧 캐나다에 가는구나….

하라사키 : 자, 나 돌아갈게.

료 : 그래. 조심해서 돌아가.

하라사키 : 응. 둘다 여행을 떠나는 건가…. 좀 더 시간이 있었으면 좋았을텐데….



· 공략 필자 : 원고마스터 K
· 공략 필자 : HASUMJ



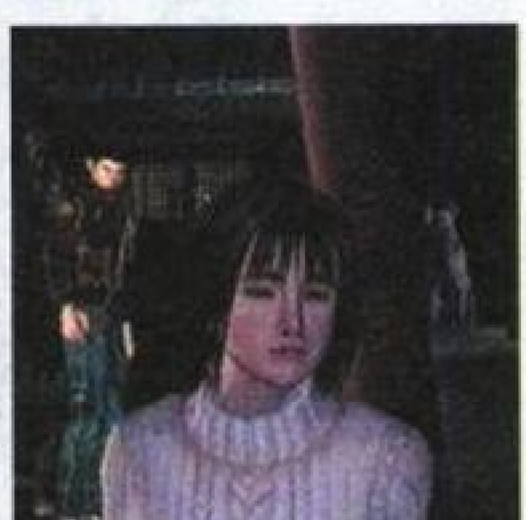
▲ 기도하는 노조미



▲ 깜짝



▲ 부적을 준다



▲ 또 울며 돌아가는 노조미

ENDING



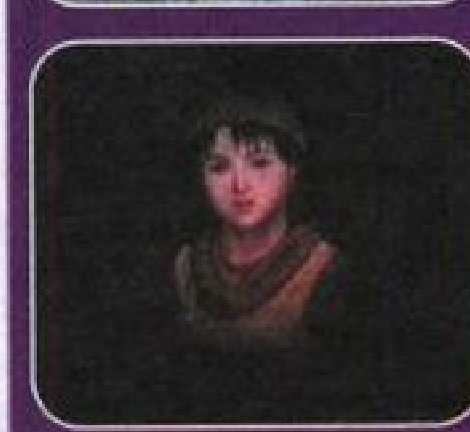












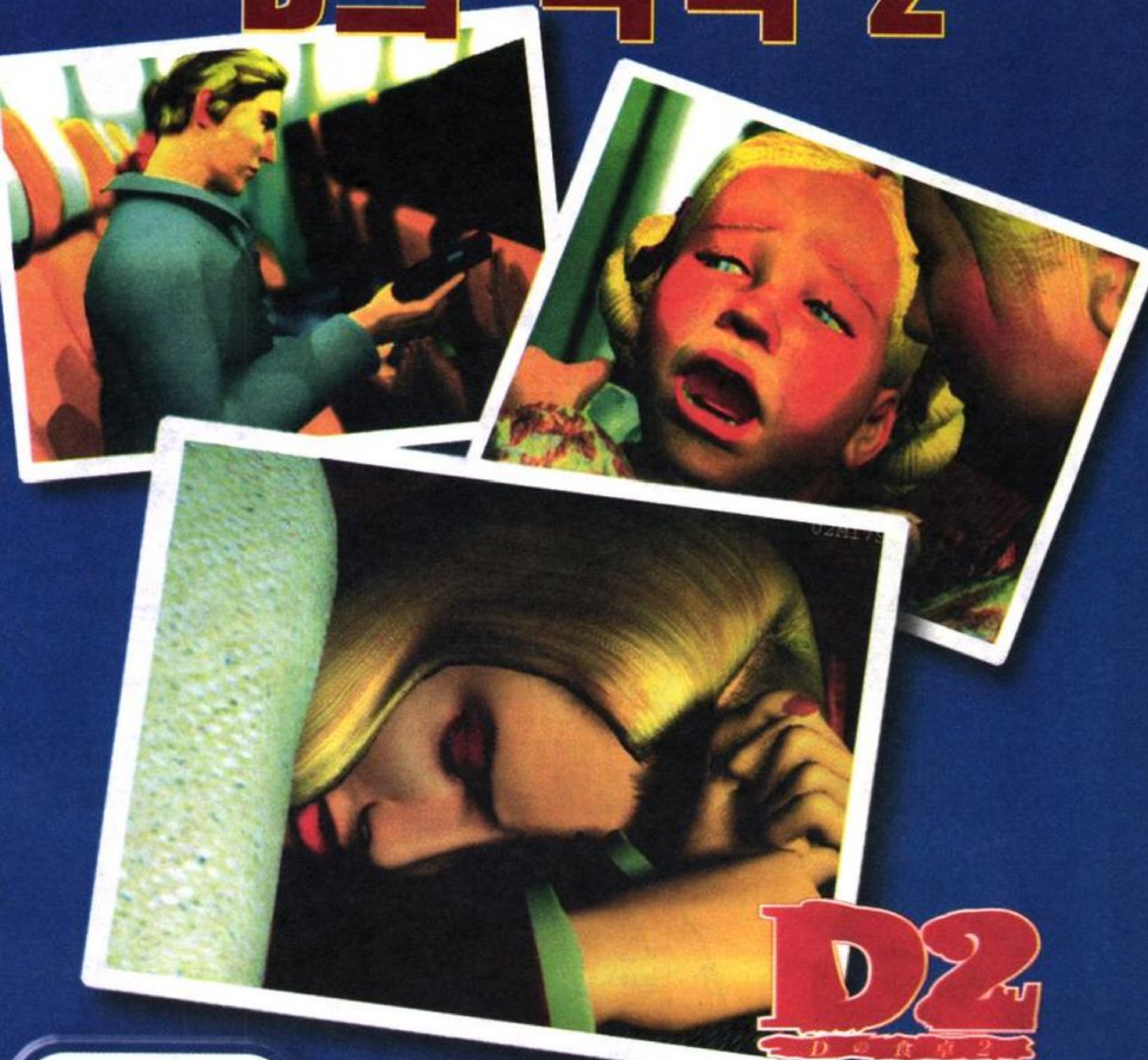
▲ 센무 친구 여러분 다음 이 시간에 또 만나요

●장르:액션ADV ●제작사:WARP ●발매일:12월 23일 ●발매가:6,800엔

DREAMCAST

Dirty & Dangerous라 D2입니까?

D의 식탁 2



D2
Dの食卓2

그래픽	★★★
조작감	★
스토리	★★★
사운드	★★★★
소장가치	★

1995년 7월, WARP에서 3DO용 걸작 소프트를 발표했는데, 바로 『D의 식탁』이다. 이후 D의 식탁은 새턴, PS, PC등으로 이식되며 최고의 인기를 구가했다. 그리고 만5년만에 그 속편이 세상에 그 모습을 드러냈으니, 드림캐스트 전용 소프트 『D의 식탁 2』, 스스로 최고의 장인이라 자부하는 이이노 겐지는 과연 우리를 실망시키지 않을 수 있을 것인가?

공략 ··· 소년 X

등장 캐릭터



로라

게임의 주인공. 그녀의 어머니가 준 콤팩트에 비친 영상이 그녀와 데이빗을 구한다. 추락사고 직후 8일간의 기억이 없이, 눈 위에서 제니와 함께 발견된다.



데이빗

사고 전에 로라의 콤팩트를 주워준 남자. 하이재커와 총격전을 벌이고, 로라를 폭발로부터 구해낸다. 과연 기억이 지워진 8일간, 로라와 그 사이에는 어떤 일이 있었던 것일까?



킴벌리

가장 처음 동료가 되는 캐릭터. 어렸을 때 어머니가 남자들에게 매일 폭행 당하는 것을 보아 온 터라 남성 혐오증이 있다. 가장 비밀이 많은 캐릭터로, 의문이 남는 많은 사건들과 관계되어 있다.



파커

건장한 흑인 남성으로, CETI (외계 생명에 관해 연구하는 기관)의 연구원이다. 킴벌리에게 마음을 내어주고 심하게 마음고생을 하는데, 그 최후는 결국….



제니

로라와 같은 비행기를 타고 있던 여자아이. 엄마와 함께 할아버지에게 가던 길이었지만, 사고로 엄마는 죽고 할아버지는 괴물로 변한다. 귀엽지는 않지만 가엾은 아이.



노렉스

어떤 이유에서인지 파괴신 섀도우와 동화하려는 마술사. 쭈글쭈글 볼품없다. 린다라는 마약으로 래리와 클리프를 조종해서 비행기를 하이잭한 장본인이다.



래리

로라가 탄 비행기를 하이잭한 범인. 추락 이후 몬스터가 되어 로라가 있던 산장에 침입, 파커에게 혼나고 쫓겨난다. 후에 인간의 모습을 찾지만, 로라의 앞에서 다시 변태하여 로라의 앞에 무릎꿇는다.



클리프

또 한 명의 하이잭 범인. 정신적으로 뭔가 하나 빠진 듯한 친구다. 추락 사고에서 어떻게 목숨을 건진 듯한데, 게임 초반에 작은 석조건물에서 누군가에게 살해당한다.



기본 조작

■필드 이동
방향키 및 아날로그 방향키 위로 전진, 좌·우로 우회전, 아래로 후진한다. Y버튼을 누르면 시점이 로라의 시점으로 바뀌어 둘러보기가 가능하다. 또, L트리거로 인벤토리 메뉴, R트리거로 무기교환 메뉴를 부를 수 있다.

■실내 탐색
방향키 및 아날로그 방향키로 전·후진과 방향전환을 한다. 특정 장소의 조사 및 아이템의 습득, 장치의 작동은 A버튼, 작동 취소는 B버튼이다.

■전투
방향키와 아날로그 방향키로 타겟을 움직이며 A버튼으로 공격한다. 화면에 시점 전환 사인이 뜨면 X버튼과 B버튼으로 각각 좌·우로 시점을 전환할 수 있다. L·R트리거로 인벤토리 및 무기교환 메뉴를 부를 수 있다.

■스노모빌 탑승
아날로그 방향키로 좌·우회전, L·R트리거가 각각 브레이크와 엑셀레이터다. 타고 내리는 것은 A버튼.

사냥

게임 진행 도중의 지루함을 덜어줄 수 있는 사냥. 필드에서 만나는 야생동물을 사냥하여 고기를 얻을 수 있다. 필드에서 아이템 윈도우를 열어 라이플을 사용하면 사냥모드로 전환되며, L·R트리거로 줌 인·아웃, A버튼으로 라이플을 발사한다. 사냥에 성공하면 고기를 얻는데, 고기는 아이템 윈도우의 파이어박스를 사용하여 구워먹을 수 있다(1근당 HP가 30씩 회복된다). 또, 사냥의 실적에 따라 앨범모드에 칭호가 붙게 된다. 최고의 칭호는 God of Hunter라고 한다(이봐, 거기의 당신! 알았으면 도전이다!). 사냥감 별로 얻을 수 있는 고기의 양은 다음과 같다.

사냥감별 획득 고기 양

뇌조 (Grouse)	1
눈토끼 (Hare)	2
순록 (Caribou)	3
큰사슴(Moose)	4

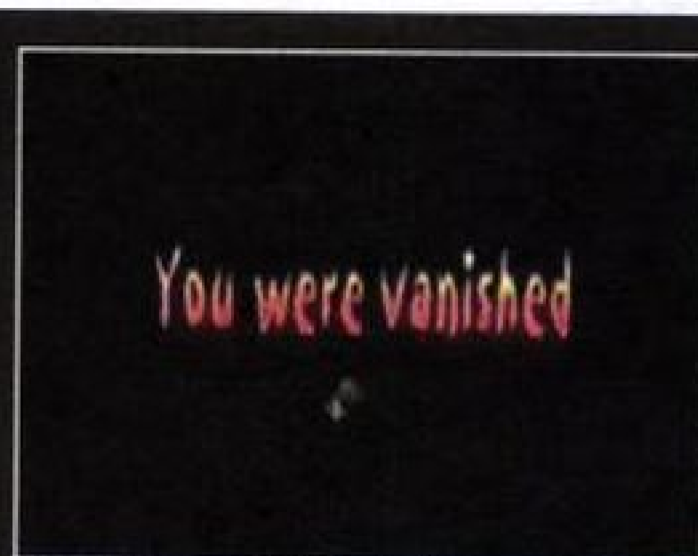
레벨

D2에는 RPG적 요소도 상당히 있어서, 경험치와 레벨이 존재한다. 물론 경험치는 전투를 통해 얻을 수 있으며, 일정한 경험치가 모이면 레벨이 상승하는, 일반적인 RPG와 같은 방식이다. 레벨이 상승하면 최대HP가 상승하고, HP가 최대치까지 회복되며, Skill 능력치가 상승한다. 최대HP는 4개 레벨에 대해 고정되어있고 다른 레벨에서는 랜덤으로 상승하며, Skill 능력치는 무기의 명중률과 적의 공격에 대한 회피율, 무기 자체의 위력 등에 관계된다. 레벨에 따라 고정된 최대HP와 무기의 공격력 상승은 다음과 같다





▲Level Up!



▲Game over. 이런 것은 곤란

레벨에 따른 최대HP

레벨	최대HP
1	20
10	150
20	250
30	350

레벨에 따른 무기의 공격력

무기	LV1	LV15	LV30
서브머신건	7	14	30
서브머신건(·)	15	30	45
샷건	150	300	600
핸드건	25	50	75
그레네이드	150	300	600

아이템

라이플



사냥할 때 사용한다

파이어박스



고기를 구워먹을 수 있게 해준다.

고기



야생동물을 사냥하면 얻을 수 있다. 파이어박스를 사용하여 구워먹을 수 있으며, 하나당 HP를 30씩 회복해 준다

카메라



사진을 찍어 앨범모드에 저장할 수 있다. 아이템 윈도우를 부를 수 있는 상황이면 언제라도 사용가능



퍼스트에이드 스프레이 (綠, 黃, 赤)

HP를 회복해주는 구급약품. 각각 HP 20, 50, 100 회복



무기

서브머신건	서브머신건(强)	샷건	핸드건	그레네이드
				
처음에 얻게 되는 기본무장. 연사력이 가장 좋으며(15발마다 탄창을 바꾼다), 탄환의 수에 제한이 없어 가장 많이 사용하게 되는 무기이지만, 위력은 떨어진다.	Disc3의 중반에 얻게 된다. 연사력은 서브머신건보다 떨어지지만(10발씩 연사할 수 있다), 위력은 서브머신건의 2배 가량이다. 탄환 제한은 없다.	Disc1의 후반에 얻게 되는 무기. 최고의 위력을 자랑한다(서브머신건(强)의 탄창 하나 분과 맞먹는 공격력이다). 매번 발사할 때마다 재장전하며, 탄 수 제한이 있어 탄환 상자 하나당 여섯 발씩 들어있다.	강력하지는 않지만 레이저 포인터를 이용, 자동으로 조준이 되므로 편리하다. Disc3의 중후반에 얻을 수 있으며, 탄 수 제한이 있어 탄환 상자 하나당 24발씩 들어있다.	최고의 위력을 자랑하는 무기. 유효 범위도 광장해서, 등장하는 모든 적을 전멸시킬 수 있다. 물론 보스전에서도 유효하다.



나침반

D2는 지금까지 나온 게임 중 비주얼 메모리의 액정화면을 효과적으로 사용한 게임으로, 필드 이동시 네 방위와 현재 향하고 있는 방향이 알아보기 쉽게 표시된다. 효과적으로 이용하면 위치를 알아도 방향을 몰라 헤매는 일은 없을 것이다. 단, 나침반의 위가 항상 북쪽을 향하는 것은 아님을 유념하자(나침반의 방위는 지도의 방위에 맞춰진다).

프롤로그

2000년 12월 25일의 크리스마스, 캐나다 상공의 여객기 내. 객실에서 졸고 있던 로라는 기내의 신호음에 놀라 깨면서 콤팩트를 떨어뜨리고 커피를 엎지른다. 열심히 커피를 닦아내던 그녀는 앞자리에서 자신을 보며 웃고 있는 제니와 눈이 마주친다. 제니가 귀엽다고 생각하며 웃고 있는 로라에게 옆자리의 데이빗이 콤팩트를 주워준다. 콤팩트를 돌려 받기 직전, 두 명의 테러리스트에게 한 승무원이 살해당하고 비행기는 하이잭 당한다. 한쪽 구석에서는 한 마술사가 "제2의 파괴신 섀도우…"라고 중얼거리고 있다. 데이빗이 총을 꺼내 들고 한 테러리스트를 처리하는 순간, 로라의 콤팩트가 빛을 발하며 비행기에 접근하고 있는 운석의 영상을 비춘다. 데이빗이 로라의 손을 잡고 뛰는 순간 비행기는 운석과 충돌, 캐나다의 영구동토에 추락하게 된다.

시작하기 전에 잠시 긴장하자

이제 Disc1을 넣으면 게임이 시작된다. 모든 게임이 그렇듯이, 게임 초반에 가장 중요한 것은 게임의 조작계통에 익숙해지고 전투 감각을 기르는 것과 이야기의 발단이 어디인지를 파악하는 것이다. 후자의 경우, 로라가 비행기 추락 이후 8일간의 기억을 잃어버린 상태이므로 스토리의 흐름과 더불어 지난 8일간의 로라의 흔적에 대해서도 생각하면서 진행해야 한다. 게임 초반에는 진행에 대한 힌트가 거의 없으므로 새로운 것을 발견하면 수시로 킴벌리에게 상의하도록 하자. 자아, 그럼 패드를 고쳐 쥐고 스타트 버튼을 눌러 볼까.

Disc1



눈을 뜨면 킴벌리가 "겨우 눈을 떴네"라며 반가워한다. 지금은 사고가 일어난 지 10일째. 이틀 전에 눈 위에 쓰러져 있던 로라를 킴벌리가 산장으로 데리고 왔다고 한다.

그러나 로라는 지난 일이 전혀 생각나지 않는 모양이다. 앞으로 데리고 다니려면 힘들겠군. 킴벌리가 따뜻한 차를 권하는 순간, 갑자기 문이 열리며 테러리스트 래리가 들어온다. 알 수 없는 괴성을 지르며 녹즙을 철철 흘리더니 촉수 괴물로 변태하는 래리. 놀란 킴벌리는 총을 겨누지만, 괴물의 모습에 질려 방아쇠 한 번 당겨보지 못하고 녀석의 촉수에 휘감긴다. 괴물은 촉수를 킴벌리의 입에 집어넣고, 로라는 옆에 있는 라이플을 집어 괴물을 겨눈다.



▲깨어나는 로라



▲돌봐준 킴벌리

오, 시작부터 전투인가, 라고 생각하고 패드를 고쳐 잡는 순간, 다른 곳에서 총성이 들려오고, 괴물 래리가 쓰러지면서 킴벌리는 풀려난다. 동시에 샷건을 들고 뛰어 들어온 흑인 남성 파커는 재차 래리에게 방아쇠를 당기지만 괴물로 변한 래리는 파커의 공격을 피해 설원으로 유유히 사라진다. 괜찮냐며 다가서는 파커에게 킴벌리는 총을 겨누며 떨어지라고 한다. … 뭐 하는 거야? 파커의 말을 전혀 듣지 않고 나가라고만 하는 킴벌리. 결국 파커는 사람과 괴물을 구분하는 방법은 피의 색뿐이라며(정상적인 사람의 피는 붉은색이지만 괴물이 된 자의 피는 녹색이다), 절대 죽지 말고 살아남으라는 말을 남긴 채 산장에서 나가고, 킴벌리는 오열하기 시작한다. 잘못한 것은 너잖아?


▲테러리스트, 변태 괴물로 변태하다


▲변태 헌터 파커

잠시 후 진정이 된 킴벌리는 아까는 미안했다며 제니라는 아이의 이야기를 꺼낸다. 눈 위에 쓰러져 있던 로라는 제니를 감싸고 있었다고 한다. 하지만 로라는 아무 것도 기억하고 있지 않다. 킴벌리는 제니가 로라의 기억을 찾는 데 도움을 줄지도 모른다며 언덕 위의 석조건물에 가보라고 한다. 그러면서 덧붙이는 한 마디, "나는 여기 있을게." 혼자만 안전하려는 속이 보인다.


▲한동안 몸과 마음을 같이 할 반려자

이제 드디어 움직일 수 있다. 아아, 답답했어. 우선 주위를 또이또이 살펴보고, 찬장을 열어보니 제법 폼나게 생긴 서브머신건이 나왔다. 이 녀석만 있어도 마음이 든든해지는군.

문을 나서기 전에 다시 한 번 말을 걸면 계속 같이 있던 제니를 정말 기억하지 못하냐고 묻는데, 아무래도 로라의 기억은 깨끗이 지워진 듯하다. 조심하라는 킴벌리를 뒤로 하고 우선은 나가도록 할까.

Item

찬장: 서브머신건
탁자 위: 퍼스트에이드 스프레이(綠)
침대 옆에서 창문 왼쪽아래★: 퍼스트에이드 스프레이(綠)
침대 옆에서 킴벌리의 의자 옆★: 퍼스트에이드 스프레이(綠)
침대 옆에서 탁자 위★: 샷건 탄환
문에서 난로 앞★: 퍼스트에이드 스프레이(黃)
(※특정 장소에서 Y버튼을 사용, 시점을 바꿔야 발견할 수 있는 아이템은 ★로 표시)

Y버튼의 비밀

게임을 진행하다 보면, 실내를 탐색하는 과정에서 Y버튼을 누르고 방향키를 움직여 주면 고정된 앵글 이외의 각도로 시선을 움직이는 것이 가능하다. 이를 이용하여 눈길이 닿지 않는 곳에 있는 아이템도 얻을 수 있다. 예를 들어, 처음 시작하는 산장의 탁자 위에는 스프레이와 샷건 탄환이 있지만, 그냥은 스프레이만 얻을 수 있다. 이 때 Y버튼을 누르고 시선을 움직여, 샷건 탄환을 시야의 한가운데에 맞추면 얻을 수 있다. 같은 방법으로 얻을 수 있는 아이템이 매우 많으므로, 수상한 것이 보이면 포커스를 맞추는 버릇을 들이자.


▲침대에 누워 자고

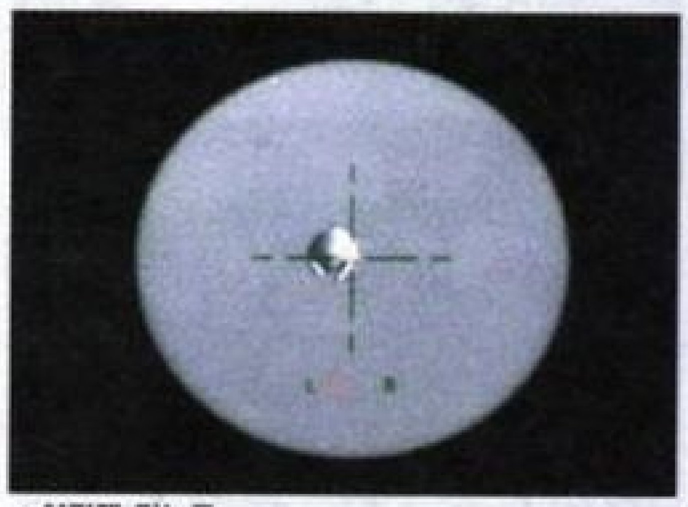
문을 나서니 킴벌리가 사냥하는 방법을 가르쳐 준다고 한다. 마침 산장 앞에는 토끼들이 뛰어 놀고 있다. 사냥이라, 재미있겠다. 로라는 킴벌리의 지시에 따라 차분히 라이플을 들고 토끼(Hare)를 겨눈다. 바람 탓인지 총구 끝이 흔들려서 애써 균형을 잡고

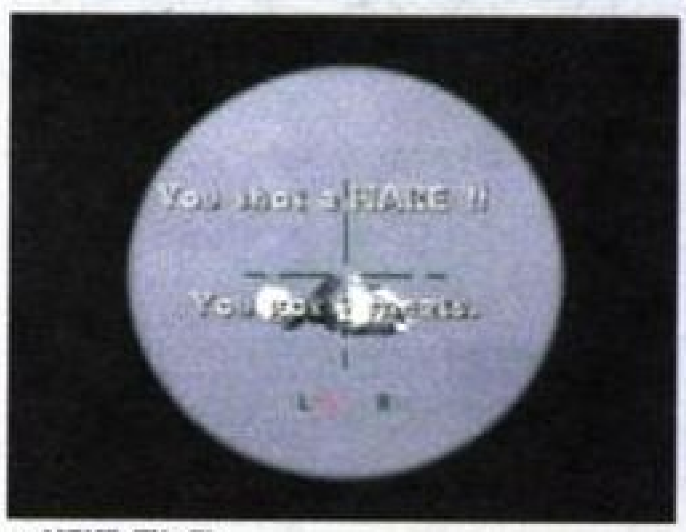

▲일어나면 체력이 모두 회복된다

조준했더니 킴벌리는 로라에게 잔혹하다고 생각될지 모르지만 반드시 필요한 경우에 이루어지는 사냥은 정당하며, 토끼의 생명의 불꽃이 자신의 안에서 타오를 거라고 말해준다. 왠지 모르게 설득력 있군. 뭐, 그럼 다시 사냥에 몰입해 볼까(판정이 생각보다 나쁘다. 몸통을 정확히 맞추도록 하자).


▲내가 한 수 가르쳐 주지


▲부담없이 쏴, 쏘라구!


▲이렇게 겨누고


▲이렇게 잡는다

Item

산장 남서쪽 울타리 구석: 그레네이드
부서진 트랙터 옆: 퍼스트에이드 스프레이(綠)
석조건물 옥상: 그레네이드

우선 킴벌리 말대로 북쪽 언덕 위의 작은 석조 건물로 가야지. 건물 안의 나무장을 조사해 보니 잠겨있는 것인지 열리지 않는다. 금고를 봐도 E카드를 긁어주세요 라고 써 있고…. 침대 옆의 탁상 위를 보면 전화와 작은 액자가 보이는데, 전화는 고장났고, 앨범을 조사해 보니 제니와 그 할아버지로 보이는 영감님이 함께 찍은 사진이다. 역시 이 방은 제니 할아버지의 방인 모양이군. 액자를 집어드니 해피버스데이 송이 흘러나오는데, 깜짝 놀란 로라는 액자를 떨어뜨리고 만다. 그리고는 바보같이 깨진 유리에 손가락을 찔리고 마는데, 흐르는 피는 붉은색. 근


▲열리지 않는 나무장


▲소녀와 할아버지의 사진



▲E카드라는 물건을 넣으라는데?

Item

벽의 선장: 퍼스트에이드 스프레이(綠)
나무장 앞에서 나무장의 오른쪽 아래★: 퍼스트에이드 스프레이(綠)
금고 앞에서 금고의 아래★: 퍼스트에이드 스프레이(綠)
전화기 앞에서 전화기 아래★: 샷건 탄환

래의 기억이 없던 로라는, 최소한 자신이 괴물이 아니라는 것을 확인하고 안도의 한숨을 내쉰다.

이제 다시 처음 시작한 산장으로 내려가 볼까. 자고 있는 킴벌리에게 말을 걸면 "거기에도 없는 건가…"라며 우선 장 속에 무기가 있을 테니 갖고 있으라며 나무장의 열쇠를 준다(주려면 진작 줄 것이지!). 받은 열쇠를 사용하러 석조건물로 다시 달려보자.


▲자고 있는 킴벌리. 걷어차서 깨울 수 없는 것이 아쉽다


▲신비한 나무장의 열쇠를 얻었다

석조 건물의 나무장을 열쇠로 열면 안에는 스틱과 카세트라디오, 그레네이드가 들어있다. 이제 다시 킴벌리에게 가볼까나.


▲신비한 나무장의 열쇠를 사용한다

Item

킴벌리: 나무장 열쇠
나무장 안: 스틱, 라디오, 그레네이드

자고 있는 킴벌리를 깨우면 라디오를 보고 반가워하며 테잎을 꺼내어 든다. 『카운팅 더 로제스』. 테잎을 들으며 음악에 얽힌 이야기를 하다가, 테잎이 씹혀버리자 킴벌리는 씹힌 테잎을 로라에게 선물한다(이 여자… 뭔가…). 그리고 자리에서 일어나서, 로라는 의식이 없는 동안 계속 누군가의 이름을 부르고 있었다고 한다. 확실히 기억나지는 않지만, 제니라면 알고 있을 것이라고 하는데…. 역시나 제니를 찾아야 하는 거구나. 그럼 찾으러 가야지.


▲들어볼테?


▲씹힌 테잎, 선물받다

문을 나서서 조금 걸어가니 라디오로 구조신호가 들어온다. 스튜어디스가 추락현장에서 SOS를 보내고 있는 것이다. 추락 현장으로 가보는 것이 좋을 듯하군.

가기 전에 잠깐 킴벌리에게 말을 걸어 보니, 그녀는 어디선가 '도와줘요, 도와줘요' 하는 목소리가 들려오는데, 들어본 적 있는, 스튜어디스의 목소리라고 한다. 비행기가 추락하던 때 도움을 청하는 스튜어디스를 도울 수 없었던 킴벌리는 죄책감에 휩싸여 있는 모양이다. 딱히 도와줄 방법은 없을 것 같으니 어서 추락 현장으로 가버려야지.

추락 현장은 북쪽의 언덕을 올라가 두갈래길에서 왼쪽이라고 했지. 내려가는 길에는 스프레이도 떨어져 있어서 기분도 좋잖아.

Item

추락현장으로 가는 길 초입: 퍼스트에이드 스프레이(綠)
여객기 남서쪽의 풀: 그레네이드
여객기 남쪽의 나무 아래: 퍼스트에이드 스프레이(黃)
여객기 서쪽의 언덕: 그레네이드
여객기 동쪽의 눈 위: 퍼스트에이드 스프레이(綠)

추락현장에 도착하면 비행기의 신호가 깜빡거리는 것이 금방 보인다. 사고기는 사고기인데, 이 근방은 토끼가 제법 많지 않은가? 게다가 비행기 서쪽에는 종종 순록

(Caribou)도 눈에 띈다. 오오 신난다 신나. 조금 사냥을 하다가 가야지.

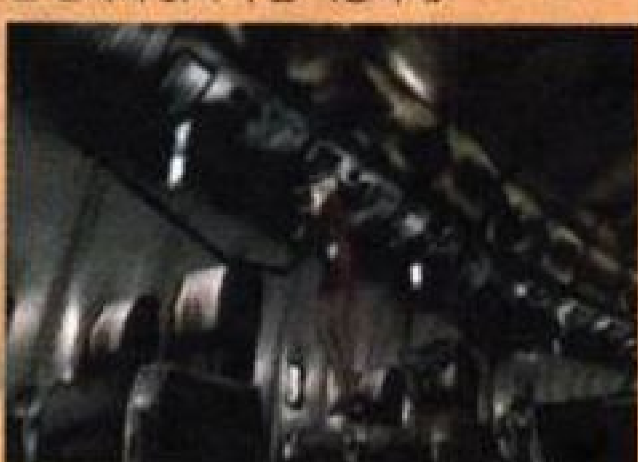
기내로 들어가 보니, 사고의 참상이란… 참혹. 좌석의 앞쪽으로 한 발짝 갔더니 스튜어디스가 움찔움찔 일어나 걸어오는데… 이게 뭐야, 녹색 피잖아! 설마 했는데 몬스터


▲추락 사고의 참상

보스 스튜어디스

■급소: 날아다니는 나비

일반적으로는 예쁜 스튜어디스. 그러나 이번엔 다르다. 기본적으로 촉수에 잡혀 공중에 대롱대롱 상태이므로 조준하기가 쉽지 않다. 게다가 타겟은 이리저리 날아다닌다…. 하지만 공격력이 크게 대단하지 않으므로, 아무 생각 없이 나비를 노리자. 본체에도 타격판정이 있지만, 데미지량이 적으므로 힘들어도 해야 한다. HP가 얼마 안 남으면 나비는 머신건에 앉아버리므로, 이 때는 본체에 긁어 주면 낙승이다.


▲촉수에 잡힌 로라, 위기상황!


약점은 본체가 아니라 날아다니는 나비다


▲나비가 총에 앉으면 본체라도 쏘자


▲스튜어디스, 대지에 서다


▲젊음을 위해 한쪽 눈은 버려라!

였군. 그런 모습으로 "손님, 다친 곳은 없습니까?"라는 따위의 대사를 중얼거리며 다가와도… 누나라고 불러주지 않아!

해치웠나 싶으면 이번엔 목이 쭈~욱 빠져서는 날아드는데, 나이스하게도 킴벌리가 도와준다. 로라로 인해 희망을 얻었다는 킴벌리. 로라의 컴팩트를 건네주며 멋적게 웃는다. 그래, 바로 희망이다. 그게 있으면 안


▲머리가 갈라지고


▲머리가 발사되고


▲머리가 찍힌다

될 것이 없지. 그리고는 꺼내는 이야기. "내가 뭐 타고 왔게? 스노모빌 타고 왔지~롱." …화나게 하는 여자다. 그리고 로라가 부르던 이름이 남자 이름이었다는 얘기를 꺼내는데, 그 얘기를 듣자마자 로라는 갑자기 현기증을 느끼다가 정신을 잃는다.


▲게다가 이 나비는 뭐야?


▲돌아온 펜던트

데이빗: 로라… 로라 괜찮아? 정신이 들어서 다행이군. 어디 아픈데는? 자 당신 컴팩트 어머님이 주신 소중한 선물이니 잘 간수해야지. 상처는 그렇게 크지 않은 듯하니 곧 움직일 수 있을 거야. 기억하지? 비행기가 추락했어. 우리들이 탄 비행기에 운석이 충돌했다고. 그때 어찌된 일인지 모르지만 당신의 컴팩트가 빛을 내더니 운석이 충돌하는 모습이 비춰지더군. 난 나도 모르게 당신 팔을 끌어당겼고, 정신을 차리니 이 눈 덮인 산이더군. 간신히 당신을 업고 여기까지 오기는 했지만… 당신 날 기억해? 난 데이빗. 데이빗 브레너

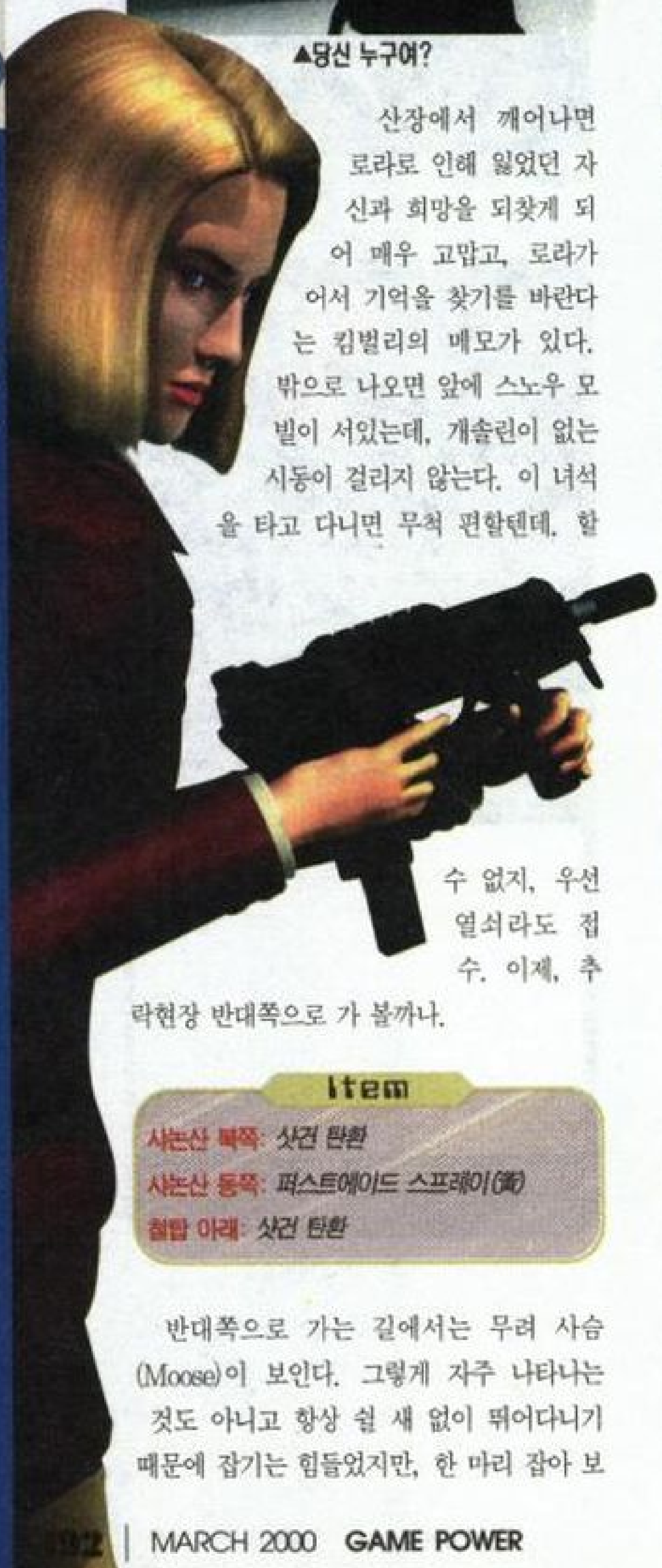

▲데이빗의 목소리가 들릴 때는 언제나 이 풍경이 보인다

정신을 차리면 킴벌리가 제니가 돌아와 있을 지 모르니 산장으로 돌아가자고 한다. 돌아갈 때는 스노모빌을 타고 산장까지 폭주다(자동이다).


▲달려, 언니!

그리고 잠깐 설원 위를 홀로 지팡이에 의지하여 걷고 있는 마술사의 모습이 보이는데… 저 사람은 대체 누굴까?


▲당신 누구여?



산장에서 깨어나면 로라로 인해 잃었던 자신과 희망을 되찾게 되어 매우 고맙고, 로라가 어서 기억을 찾기를 바란다는 킴벌리의 메모가 있다. 밖으로 나오면 앞에 스노우 모빌이 서있는데, 개솔린이 없는 시동이 걸리지 않는다. 이 녀석을 타고 다니면 무척 편할텐데, 할 수 없지, 우선 열쇠라도 접수. 이제, 추락현장 반대쪽으로 가 볼까나.

Item

- **사논산 북쪽**: 샷건 탄환
- **사논산 동쪽**: 퍼스트에이드 스프레이(黄)
- **철탑 아래**: 샷건 탄환

반대쪽으로 가는 길에서는 무려 사슴(Moose)이 보인다. 그렇게 자주 나타나는 것도 아니고 항상 쉴 새 없이 뛰어다니기 때문에 잡기는 힘들었지만, 한 마리 잡아 보니 고기를 네 근이나 주는 것이 아닌가? 오오 희망적이다 희망적. 마음껏 사냥꾼의 피를 태울 수 있겠어.

힘들게 힘들게 채굴장에 도착했더니, 문이 잠겨있다. 그런데, 채굴장 앞에는 트레일러 한 대가 채굴장 문으로 돌진하기 좋은 각도로 서 있잖아? 일단 올라타고 보자. 우선은 뭐 도움이 될 만한 물건이 있나 뒤적뒤적. 다음은 핸들을 잡아볼까. …단지 핸들을 잡아보려 했을 뿐인데, 멋대로 스노모빌의 열쇠로 시동을 걸어버린다. 게다가, 트레일러는 폭주해서 앞으로 달려가기 시작, 결국 문을 박살내고는 겨우 서버렸다. 뭐, 의도했건 아니건 들어갔으니 오케이.


▲트레일러 대폭주


▲트레일러 나이스 드리프트

Item

- **채굴장 문 좌측의 벽**: 그레네이드
- **깜빡이는 가로등 아래**: 퍼스트에이드 스프레이(赤)
- **트레일러의 대쉬보드 안**: 샷건 탄환, 퍼스트에이드 스프레이(緑)
- **대쉬보드 위★**: 퍼스트에이드 스프레이(緑)

채굴장 안으로 들어갔더니, 정체를 알 수 없는 전자 록이 보인다. 번호입력식인데…. 어딘가에 패스워드가 있는 모양이다. 아이템이나 챙겨서 나가야지.



▲ERROR. 잘못되었다는 뜻이다

문을 나서자마자 눈에 들어오는 것은 로라를 향해 저돌적으로 달려오는 트레일러. 위험하다, 피해! 라고 다급하게 외치는 당신, 플레이어. 그러나 침착하게 운전석에 머신건을 쏘다가 아슬아슬한 순간에 다이빙으로 멋지게 피해내는 로라, 캐릭터. 차이를 느끼는가? 트럭이 벽에 부딪히면서 운전사 영감님이 떨어져 나오는데, 문제는 여기부터. 쓰러진 영감님께 로라가 다가서자, 영감은 촉수를 꺼내어 공격해 오지 않는가!


▲트레일러 라스트 스퍼트


▲운전사는 이분


◀침착하다


▲아저씨 이거 떨어뜨렸어요


▲내가? 그랬나?

보스 밥 할아버지

■급소:촉수 (열려있을 때)

촉수를 휘적휘적 흔들다가 어느 순간 끝을 열고 공격해 오는데, 공격 타이밍은 이 때다. 열려있는 촉수를 공격하면 데미지를 줌과 동시에 녀석의 공격도 막을 수 있다. 라는 것은, 제대로만 하면 조금의 HP 손실 없이 쓰러뜨릴 수 있다는 것. 촉수를 흔들고 있을 때는 본체를 긁어서 자잘한 데미지라도 벌어두자. 단, 촉수가 열렸을 때 탄창을 갈고 있는 일이 없도록 주의. 가끔 거대한 비둘기가 나와서 도움을 주기도 하는데… 정체는 알 수 없다.



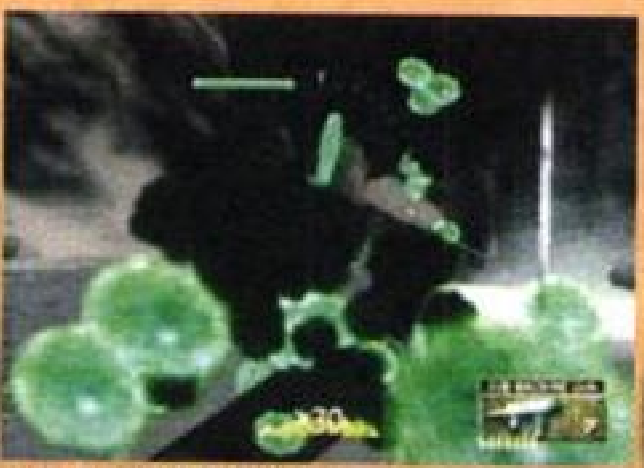
▲촉수가 열려 하얀 빛이 날 때가 공격찬스



▲정체불명의 비둘기



▲밥 할아버지를 낚아채 가기도



▲피 때문에 앞이 안보여!

쓰러진 영감. 몸이 탱탱 불어나더니 이내 터져버린다(정말… 알 수 없이 리얼한 장면이다). 흠칫 놀라지만 바로 정신을 차리고 떨어진 E카드를 줍는 로라, 정말 강인한 여성이로다. E카드를 습득하고, 함께 있던 사진을 보니… 제니와 함께 찍은 사진이 아닌가. 그는 제니의 할아버지였던 것이다(라고는 하지만, 전투 내내 제니, 제니 노래를 부르기 때문에 사진을 보고서야 알아챈다는 것은 이상한데). 이번만은 그 강하다는 로라도 쇼크를 받고 마는군.



▲밥 영감님 대폭발



▲폭발 후에는 평화롭게 비둘기?



▲언젠가 본 듯한 사진

item

밥 할아버지: E카드

데이빗: 로라, 아침이 된거 같아. 보아하니 아직 눈은 그치지 않은 듯하지만… 크허헉 크르륵 우욱(이거 신음+ 비명소리다)!! 아… 괜찮아. 그냥 몸이 조금 아픈 것 뿐… 이래서는 당분간 걸을 수 없을 거 같은걸…. 로라 당신은? …그래 다행이야. 안색도 좋고. 괜찮을 거야. 아아~ 눈이 멋진걸! 여긴 내가 태어난 고향이야. 여기 살던 시절에는 눈이란 건 지겨울 뿐이었지만. 이렇게 바라보고 있으니….

아…! 이 꽃? 이 꽃은 내 고향의 꽃이지. 말려서 행운의 마스코트를 만드는 거지. 어머님이 만들어 주시곤 하셨었지…. …나도 당신을 지켜주고 싶지만…내겐…나…난…어…어째서 (흐느낀다).

정신을 차려보니 로라가 누워있는 곳은 처음의 산장. 킴벌리가 데리고 온 것이다. 그녀는 제니의 할아버지에 대해 더 이상 신경 쓰지 말라고 한다. 그는 이미 더 이상 사람이 아니었다고. 그러면서 무엇인가 약을 먹는 킴벌리. 린다라는 약으로, 기분이 좋아진다고 한다. 자신은 그 약이 없으면 살 수 없다고 하는데, 라는 것은 마약임에 틀림없군. 약을 먹은 킴벌리는 데이빗의 이름을 생각해 낸다. "그래, 데이빗이었어. 로라, 너는 데이빗이라는 이름을 부르고 있었어. 고마워 데이빗. 이라고."라는데. 이미 데이빗의 목소리를 들은 이상 이제 와서 그런 정보가 큰 도움이 되지는 않을 듯하군. 그리고 그녀는 로라에게 손전등을 건네준다. 필요할 때가 있을 것이라면서.



▲자, 이것



▲용사는 효능 미상의 손전등을 얻었다

item

킴벌리: 손전등

자, 그럼 E카드를 얻었으니 쓰러 가볼까. E카드가 필요한 곳은 처음에 갔던 밥의 집이었지. 언덕을 다시 올라 밥의 집으로 가서 금고를 열어야 겠다. 365코너 입구에 은행카드 긁듯 금고에 E카드키를 긁어주니 문이 열린다. 에… 금고 안에 있는 것은 그레네이



▲E카드 긁기. 잘 봐두었다 은행에 가서 활용하자

드와 샷건, 무전기. 무전기를 집어들면 제니에게서 통신이 들어온다. 어떤 상황에 처해 있는 것인지 계속 도움을 청해 오지만, 통신은 이내 끊기고 만다. 그리고 금고 문에 패스워드 넘버가 써있는 것이 눈에 들어온다. 채굴장의 키록을 해제하는 패스워드일 테지. 메모를 해 둘까 하다가, 이 기회에 카메라를 제대로 한 번 써 보기로 했다.


▲무전기. 때리지 않으면 말을 듣지 않는다


▲새로운 장비인 샷건. 눈빛이 됐다


▲자세도 됐다



▲셔터 찬스!

Item
금고 속: 무전기, 그레네이드 샷건

용무를 마치고 밖으로 나가려 하면, 문 뒤에서 남녀의 대화소리가 들린다. 이상한 낌새를 챈 로라는 재빨리 침대 밑으로 숨고, 남녀는 집안으로 들어온다. 무엇을 묻는 것인지 다그치는 여자의 말에 남자는 자신은 테러리스트가 아니며, 자신의 형님이 어느 순간 "섀도우를 부활시킨다."라고 말했다는 것이다. 린다를 하면 묘한 영상이 떠올라서, 얼음 속에 씨앗 같은 것이 있고 그것이 빛난다는 얘기를 하고 있다. 대체 무슨 얘기를 하고 있는 것인지… 여자가 수긍하는 눈치를 보이자 남자는 기운을 얻었는지 같이 탈출하자며 이죽거리며 다가서는데… 결국 츄파츄파 쫄떡쫄떡 하는 소리와 함께 살해당하고 만다. 침대 앞에 떨어진 남자, 이 얼굴은… 오, 이런! 이건 테러리스트 중 하나인 클리프잖아. 이 녀석, 살아있었군. 그나저나 녀석이 죽을 때 들린 츄파츄파 쫄떡쫄떡 하는 소리는 분명 인간 아닌 자가 내는 소리. 그렇다고 하는 것은, 그 여자의 정체는 몬스터라는 얘긴데. 대체 그 여자는 누구였을까?

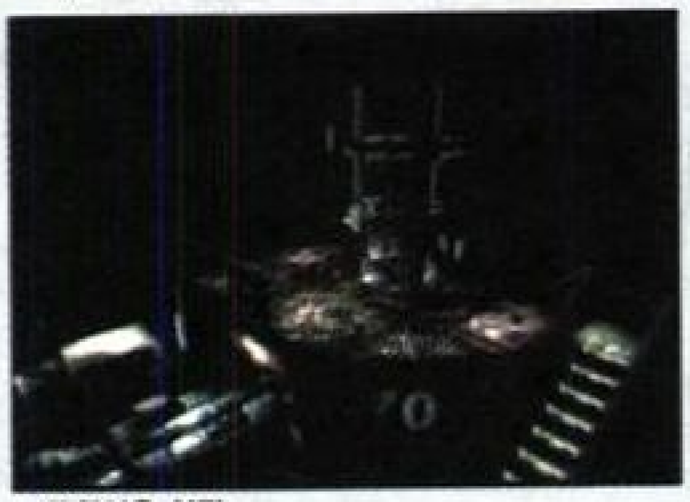

▲그녀가 들고 있는 것이 때와 장소를 가리지 않는 011이라면?


◀찝쩍대면


▼이렇게 된다

뭐, 어차피 단서도 없으니 일단은 채굴장으로 가봐야겠다. 채굴장의 전자록에 금고 안에 있던 번호를 입력해 보면… 엘리베이터가 작동하는군. 역시 그 번호는 채굴장의 패스워드였어. 자, 그럼 내려가 볼까나.


▲엘리베이터 기동


▲종착역은 여기

자아, 내려왔다. 앞으로 슬쩍 슬쩍 가보니… 이건 뭐냐, 갱도로군. 더구나 외길이 아니라 미로잖아. 이정표 따위는 붙어있지 않다. 그럼 어떻게 갈까나아…. 음, 천장에 입구로부터의 거리가 표시되어 있는 표지판이 있군. 좋다, 이거면 문제없다. 거리가 멀어지는 쪽으로 진행하면 되는 거잖아. 공연히 헷갈릴 이유는 없지. 그럼 다시 나의 길을 계속 가보자.


▲갱도 내부. 상단의 거리 표지판을 잘 살피며 가자

Item
계단의 오른쪽 아래★:
퍼스트에이드 스프레이(綠)
벽에서 계단의 오른쪽 상자 위★:
퍼스트에이드 스프레이(綠)

갱도를 따라 계속 걷다 보니 곤도라가 나왔다. 곤도라, 인간이 이동의 편의를 위해 만든 인공물. 라는 것은, 이용해 주는 것이 만든 사람에 대한 예의가 아닌가 하는 것이다. 그런 이유로, 타자. 타면, 내려간다. 내려가면, 내리자.


▲문제의 곤도라

채굴장 맨 아래층에 도착하면 앞에 보이는 것은 무언가 알 수 없는 공구들이 쌓여 있는 창고이다. 조금 뒤적뒤적 하다 보면 세 가지 공구상자가 있는데, George씨와 Ronny씨의 공구통은 멋대로 열어서 유익한 아이템을 취할 수 있지만, Mercus씨의 공구통을 열면… Mercus씨가 매우 화를 내며 나타나서 망치를 휘두른다. 아무리 정중히 사과해도 막무가내이니… 쏴버리자. 어차피, 정당방위라구. 벌집이 되어 쓰러진 Mercus씨를 뒤로하고 맞은편 벽 뒤로 돌아가니, 가스통이 잔뜩 쌓여 있잖아. 그러고 보니 스노우 모빌의 개솔린이 다 떨어졌더랬지. 버려진 가스통을 하나 주워 들고 만족스러운 웃음을 짓는 로라. 생활력이 강하다.



▲George의 공구통



▲매우 화내고 있는 Mercus씨



▲개솔린 통을 집어들고 흐뭇해하는 로라

Item

곤도리에서 내려 아래를 본다★:
퍼스트에이드 스프레이(화)
창고 입구에서 왼쪽의 상자 위를 본다★:
그레네이드
George의 공구통: 퍼스트에이드 스프레이(화)
Ronny의 공구통: 샷건 탄환

버려진 물건을 습득한 순간, 어디선가 들려오는 음악소리… 가 아니고 도와달라고 외치는 목소리. 어디일까 어디일까 열심히 로라는 달려가고, 이상한 곳에 빠져서 허우적거리는 주근깨 꼬마를 발견한다. 별로 도와주고 싶지는 않지만, 스토리상 도와줄 밖에. 로라는 마법주머니에서 스틱을 꺼내어 제니를 꺼내 준다. 그런데, 모처럼 착한 일 하는



▲제니 구출, 포로 앞으로 6명 (거짓말)

그레이트 마더: 로라, 로라, 로라 파트. 눈을 뜨세요. 나는 그레이트 마더. 드디어 당신의 마음을 발견했습니다. 이제부터 당신의 마음에 이야기하겠습니다. 당신은 싸워야 합니다. 수많은 사람들의 중심이 되어 싸워야 합니다.
나는 그레이트 마더. 당신들과 모든 존재의 어머니.









것을 하늘이 못마땅하게 생각하는지, 지하 채굴장이 무너지기 시작하고, 결국 로라는 정신을 잃고 만다.

킴벌리는 로라가 하늘에서 지붕을 뚫고 떨어지자 신기한 눈으로 바라본다. 뭘 새삼스럽게. 그녀는 로라가 가져온 개솔린을 보고는 이제 스노우 모빌이 움직일 수 있겠다며 기뻐하고 있다. 어떤 계곡을 발견했는데, 스노우 모빌로 전속력을 내면 넘을 수 있겠다는 것이다. 음 좋아, 어차피 이쪽의 필드에는 싫증이 나던 참이었어.

제니는 곧 자기 생일이 돌아오는 터라 할아버지랑 같이 축하하겠답시고 할아버지를 찾아 나섰던 것이라고 하는데, 순진해서 그런 거지만, 정말 어린아이는 상황파악을 못한다니까. 제니의 얘기를 듣자 괴물이 된 밥 할아버지를 자신의 손으로 죽인 로라는 눈물을 흘리고 마는데, 옆에서 킴벌리가 토닥여 준다. 이제는 우리가 이 아이를 지켜야 한다면서.

킴벌리: 제니 너 나랑 처음 만났을 때 기억하지?
제니: 응, 기억해.
킴벌리: 그때 너랑 로라 외에 또 누군가 있었니? 남자라던가.
제니: 아무도 없었어.
킴벌리: 에휴…
제니: 정말 아무도 없었어. 비행기 사고 나고 제니는 쭉 외톨이였는걸. 로라 언니가 구해줬어.
킴벌리: 그때 로라 언니랑 같이 있던 남자 없었니? 데이빗이라는.
제니: 로라 언니도 제니랑 똑같이 외톨이였어. 그래서 둘이 같이 걷는데.. 로라 언니가 갑자기 자더라구… 그래서 제니두 같이 자버렸어.
킴벌리: 에휴… 그래서 정신이 드니까 여기 있었던 거구나?
제니: 응 그래 킴 언니가 있었어.
킴벌리: 엄마 아빠는?
제니: 아빠는 없구, 비행기는 엄마랑 탔는데 엄마도 자.
킴벌리: 자다니?
제니: 비행기가 눈 속에 떨어졌잖아? 제니는 너무 너무 추웠어. 그런데 엄마가 이렇게 손을 꼬옥 잡아줬어. 엄마 손은 따뜻하걸랑.
킴벌리: 그랬구나.
제니: 그런데 말야, 점점 차가워졌어. 그래서 내가 "엄마, 손 차가워."라고 말했더니 "미안. 좀 추워서 그런가 봐." 엄마 손이 점점점점점점점점점 더 차가워져서 제니가 엄마 손을 따뜻하게 해주려고 엄마 손을 잡았는데 따뜻해지지 않았어. 제니의 손에서 계속 차가운 채로… 그리고 엄마는 잠들어 버렸어. 그래서… 미안. 언니. 잠드는 게 무서워서 할아버지를 만나러 간 거야. 미안해. 미안.

킴벌리: 이제 됐어. 제니.

제니: 제니도 언젠가는 잠들어버리는 걸까?

킴벌리: 제니는 괜찮아. 언니들이 이렇게 함께 있는걸. 이제부터 앞으로 더 험한 일이 있을 지 모르지만 이것만은 잊지 마. 제니. 희망만은 버려선 안 돼.

제니: 희망?

킴벌리: 그래. 희망. 사람이 살아가는 데 있어서 가장 중요한 것을 믿으면서 포기하지 않는 것. 빛을 가슴속에 지니고 믿는 거야. 그러면 그 빛이 엄청나게 커져서 네 갈 길을 비춰줄 거야.

제니: 그럼 됐네. 뭐. 할아버지가 늘 말했는걸. "제니. 괴로운 일이 있어도 내일을 믿어야 해."라고.

킴벌리: 그래. 제니. 착하구나. 그러니까 넌 이제 엄마랑은….

제니: 만날 수 없어?

킴벌리: 그래…. 엄마는 너를 지키기 위해 영원한 잠에 빠진 거야. 네 엄마는 훌륭한 분이야.

제니: 응. 알아.

킴벌리: 넌 그런 엄마를 위해서도. 어떤 일이 있어도 살아야 해.

제니: 있잖아. 언니들. 부탁이 있어.

언니들: 뭐?

제니: 언니들한테 엄마라고 불러도 돼?

킴벌리: 물론 좋아.

제니: 에헤헤헤.

(아이 사이좋아)

제니: 아 따뜻해.

킴벌리: 자 로라. 제니. 가자구. 모빌을 타고 계곡을 넘는 거야. 로라는 데이빗이라는 사람을 만날 수 있으면 좋을 텐데. 나도 파커를 만나서 사과해야 하고. 자. 가자!

쉬면서 즐기는 커피 한 잔의 여유

벌써 1번 디스크의 플레이가 모두 끝났다. 진행 루트 자체는 단순했지만 이동거리가 길고 일일이 걸어다녀야 했기 때문에 플레이 시간이 길어지는 것은 필연적인 것. 잃어버린 8일간을 찾으려는 로라의 앞에 제니와 데이빗 등의 단서가 나타나지만 아직 그것만으로는 터무니 없이 부족하고, Disc2에서는 무엇인가 결정적인 단서를 얻을 수 있을 것인지?

Disc2에서는 Disc1과 다른 지역에서 게임이 진행된다. 물론 조우하게 되는 몬스터도 다르고, 새로운 인물들과의 이벤트가 기다리고 있다. 두근두근하지 않는가? 그나저나 아쉬운 것은, 이제 순록과 사슴을 만날 수 없다는 것인데… 토끼라도 열심히 잡는 수밖에. 참고로 진행 경로는 Disc1보다 오히려 짧고 간단하다. 더불어 스노우 모빌이 있기 때문에… 빠르다.



▲Disc2를 넣어 주세용

Disc2



디스크를 갈아 끼우면 처음 보이는 얼굴은 주인공이 아닌 늙은 마법사. 여전히 홀로 눈 오는 동산을 거닐고 있다. 무슨 생각을 하고 있는지 알 수 없는 영감이군.



▲당신, 무슨 생각 하고 있어?

로라와 킴벌리, 제니 세 사람이 폭주 끝에 도착한 곳은 무척이나 을씨년스러운 집.



▲신나는 세 여자

주인이 없음을 확인한 세 사람은 일단 들어가고 본다. 그들답다는 생각이 드는 것은 왜지…. 집 안을 잠시 둘러본 킴벌리는, 자신은 언덕 위의 건물을 보러 갈 테니 방들을



▲여보세요



◀성냥 사세요 / 한 푼 줍쇼 / 밥 한 술 줘요



▲제니는 내가 접수한다



살펴봐 달라고 하며 제니를 데리고 나간다. 혼자서는 무섭다나. 그런 이유로 로라씨는 귀곡산장에 홀로 남게 되고, 악몽은 시작된다(라기보다 이미 진행중이다).

가장 먼저 해야 할 일은 입구 맞은편의 진열장에서 지도 얻기. Disc1에서는 처음부터 지도를 가지고 시작하기 때문에 바로 스테이터스 화면에서 맵을 볼 수 있지만, 2장에서는 지도를 얻지 않으면 볼 수 없으므로, 놓치지 말고 반드시 얻어야 한다.


▲보물지도 B를 입수했다!

그 후 언제나와 마찬가지로 이곳 저곳을 뒤지며 생활에 도움이 될 만한 물건들을 건진 후, 가장 신경쓰이는 입구 맞은편의 문으로 들어가면 좁고 짧은 복도가 이어지고, Rest Room이라 써 있는 문이 나오는데, 문


▲Rest Room. 휴게실 혹은 화장실이라는 뜻


▲로라 화장실에 빠질 뻔하다

을 열면 황당하게도 벼랑이다. 조심성 없는 로라는 그만 발을 헛디뎌 비명을 지르며 절벽 아래로 떨어질 뻔하고 만다(게임에 지친 플레이어들이 편안해질 수 있는 찬스였는데, 다소 아쉽다).

바둥바둥 다시 기어 오르면 이번엔 다른 쪽에서 비명소리가 들리는데… 후다닥 달려가 보니 샤워타월 차림의 킴벌리가 붕대의 괴한에게 모종의 협박을 당하고 있는 것이 아닌가. 숨어서 대화 내용을 자세히 들어보니, 붕대괴한은 킴벌리가 자신의 아버지를 죽이는 것을 보았다며, 자기 앞에서 다시 한 번 괴물로 변신해 보라고 소리치고 있다. 그러면서 꾸역꾸역 먹고 있는 것은 게보린도 훼스탈도 아닌, 킴벌리가 먹던 린다라는 약이다. 대체 저 약은 뭐야? 라고 생각하며 멍하니 보고 있던 로라는 실수로 형광등 스위치를 건드려 버린다. 부주의의 결과는 포박과 권총의 위협. 괴한은 몬스터에게 아버지를 잃은 듯, 괴물에 대해 심한 거부반응을 보인다(…물론 거부반응이 없을 수는 없겠군). 한다는 소리가, 총을 쏴봐서 붉은 피가 나오면 사람이라고 인정하겠지만 녹색 피가 나오면 죽이겠다는 거다. 사이코. 녀석은 새디스틱한 표정으로 킴벌리를 후려치더니, 자신의 아버지 얘기를 하면서 브레스를 뿜는다(산성 브레스. 주 성분은 위산). 그러고는 또 다시 약을 한 움큼 쑤셔 넣더니 눈빛이 묘하게 바뀐다. …린다라는 약, 난리나는 약인 걸까. 결국 녀석은 킴벌리의 다리에 대고 방아쇠를 당기는데… 이런, 튀는 피는 선명한 녹색이 아닌가. 붕대괴한은 그것 보라는 듯한 표정으로 소리를 지르더니, 킴벌리가 이상한 소리를 내자 호기심 어린 표정으로 머리를 들이밀었다가 그만 머리를 킴벌리가 꺼낸 촉수에 잡아먹히고, 몸만이라도 달아나 보려 애쓰지만 여의치 않은지 이내 쓰러져버리고 만다(이 부근은 D2가 18禁 등급이 아닐까 하는 생각이 들게 만든다). 괴물이 된 킴벌리는 자리


▲아둥바둥


▲약을

▼꾸역꾸역


▲코 높였지! / 아니라니까요!


▲붕대괴한과 종과 로라와 킴벌리

▶녹색의 피




▲머리만 잡아먹히기


▲킴벌리, 킴벌리를 쏘다

에서 일어나 알 수 없는 눈빛으로 로라를 덮치려♡ 하지만, 결정적인 순간 시기심 많은 오리지널 킴벌리가 나타나 괴물 킴벌리에게 샷건의 방아쇠를 당긴다.

킴벌리가 둘… 머릿속은 대공황이다. 어떻게 된 거지. 킴벌리 본인도 자신과 같은 존재에 대해 굉장한 거부반응을 나타낸다. 더구나 자기 자신을 쏘는 것이라니, 기분 나쁜 것도 이해가 가는군. 한참을 푸념하다가 허탈해하는 그녀에게 말을 걸면, 그제서야 로라를 풀어준다. 그런데, 문제는 죽은 줄 알았던 괴물 킴벌리가 다시 일어선 것. 진짜 킴벌리는 내팽개쳐지고, 로라는 괴물에게 총을 겨눈다. 파이팅!

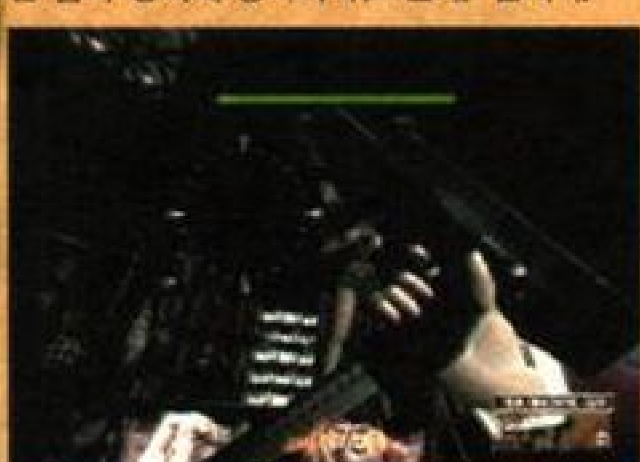

▲넌 이제 죽었다

보스

클론 킴벌리

■약점: 안면

상당히 많이 움직여서 귀찮은 적이다. 근접해 있을 때는 킥 혹은 촉수로 공격하고, 원거리에서는 샷건으로 공격해 오므로 방심은 금물이다. 서브머신건으로 끊임없이 안면을 노리자. 대부분의 적이 그렇듯, 급소인 안면에 제대로 명중하면 상당량의 데미지를 줌과 동시에 공격이 취소된다. 힘내자.


▲녀석의 안면을 노려라


▲이런 것은 좀 지양하자

클론을 쓰러뜨리고 나서 킴벌리를 일으키면 킴벌리는 한숨을 내쉬며 자신은 정말 인간이니 믿어달라고 하는데… 볼 것 못 볼 것 다 봐온 로라는 쉽게 믿을 수 없는 표정이다. 킴벌리도 이해한다는 듯한 말투지만, 서운한 표정은 숨길 수 없나 보군. 툭, 하고 킴벌리가 뱉어낸 피는 선명한 붉은색. 역시 오리지널 킴벌리는 인간이었다.


▲괜찮아, 킴벌리?


▲정말 괜찮아?

item

1층의 서랍장:
　지도B , 퍼스트에이드 스프레이(綠)
서랍장 왼쪽 아래★:
　퍼스트에이드 스프레이(綠)
2층 계단에서 오른쪽: 그레네이드
2층 계단에서 왼쪽: 그레네이드, 샷건 탄환
침실 계단 가운데★:
　퍼스트에이드 스프레이(綠)
침대 오른쪽 나무상자 위★: 그레네이드
제니가 자고 있는 소파 아래★:
　퍼스트에이드 스프레이(綠)
킴벌리: 작은 열쇠

이제 드디어 스노모빌을 타고 이동할 수 있다. 아아 정말 타고 싶었어. 스노모빌의 조종은 R트리거로 가속, L트리거로 브레이크, 아날로그 방향키가 핸들이다. 디지털 방향키는 쓸모 없다. 디지털 키를 잡은 채 대폭주하는 일은 좀 자제. 모빌을 타고 이동하면 평소보다 몇 배 빠른 이동이 가능하기 때문에, 한번 타면 내리기 싫어진다. 다만, 모빌 탑승중에는 스테이터스 화면을 불러낼 수 없고, 아이템 습득도 불가능하기 때문에 수시로 내려야 한다는 것이 조금 불편하군.


▲드디어 탑승!

이제 목적지는 북쪽의 언덕 위에 있는 건물. 동쪽의 길을 따라 가면 막다른 곳에 샷건 탄환과 그레네이드가 있으니 들러가는 것도 좋다. 문제의 건물은 브레너 제약회사. 현관문을 열고 들어가면 내부의 입구는 정체불명의 잠금 장치때문에 열리지 않는다. 잠금 장치는 킴벌리에게 받은 열쇠를 꽂으면 작동하는데, 두 키를 조작하는 방식. 뭔가, 라고 생각했지만 두 키의 조합은 4가지뿐이므로 4가지를 다 해 보고 알아냈다(열쇠에 로마자 Ⅱ라고 써있는 것을 발견하고, 장치의 키 배열이 2진수를 의미한다는 것을 깨달았을 때는… 이미 늦어버렸잖아).


▲이 Ⅱ자를 보지 못했다면 아주 조금 고생할 듯



▲그래서 이렇게

item

일당이 점령한 집의 서쪽:
　퍼스트에이드 스프레이(綠)
일당이 점령한 집의 동쪽 길 끝:
　그레네이드, 샷건 탄환
브레너 제약회사 오른쪽

그렇게 들어간 제약회사 내에는 정체불명의 시험관들이 좌우로 도열해 있고… 한쪽 구석에는 킴벌리를 닮은 여자가 버려져 있

네. …세상에는 꼭 닮은 사람이 셋 있다고 하지만, 세 사람이 이 좁은 지역에 모여있다니, 놀라운 인연이잖아.


▲킴벌리와 꼭 닮았다


▲게다가 회열에 찬 표정

버려진 킴벌리 닮은꼴은 그냥 버려 두고, 옆의 방으로 들어가면 구석에 입구의 잠금 장치와 같은 2진수 계산기가 또 하나 있다. 이번엔 4자리나 되므로, 평소에 궁금했던 4자리 2진수가 10진수로 어떻게 나타나는지 알아볼 수 있었다. D2는 수학공부도 되는 게임이었던 것! 문제는 그게 아니라, 장치에 7이라고 써 있는 메모가 있다는 것인데, 역시 이것을 조작하면 무엇인가 되겠지, 라는 생각에 0*1*를 입력했더니, 아니나 다를까 쿠르릉 하고 옆의 벽이 열려버렸다. 안쪽에는 SET라고 써 있는 이상한 스위치와 더 이



▲이렇게 입력하자


▲열어서


▲돌아가지 않는다

상한 액정이 보인다. 게다가 스위치를 누르니 6자리 숫자가 액정에 뜨잖아? 수상한데. 수상한 만큼 후일 쓸 일이 있겠지. 셔터 찬스! 2진수 계산기 옆의 바닥에는 너무나 돌리고 싶게 생긴 핸들이 있는데, 얼어버린 것인지 도무지 돌아가지 않는다. 나중에 열 방법이 생길 거야, 라고 낙천적으로 생각하기로 했다.

Item

밤 입구에서 왼쪽 아래★:
퍼스트에이드 스프레이(綠)
진열장: 퍼스트에이드 스프레이(綠),
샷건 탄환

삼인조가 점령한 집으로 돌아가고 싶은 생각도 들지만, 가 봐야 킴벌리도 제니도 자고 있을 것 같으니 반대 방향으로 달려 봐야겠다. 모빌을 힘차게 몰고 달리다 보니 왼쪽에는 멋지게도 얼어붙은 호수? 호기심은 발동하고 아니 가볼 수 없지. 모빌을 몰아 몰아 도착한 곳은 이름하여 마린 호수. 호기심에 와본 이 곳은 터무니없게도 아이템의 산이었다. 모빌이 닿는 곳마다 발길이 닿는 곳마다 떨어져 있는 아이템들. 그대, 게이머의 피를 가진 자여, 안 먹을 거야?


▲빙판 위를 질주중인 로라와 스노우 모빌

Item

마린 호수 동안: 그레네이드
마린 호수 서쪽의 눈 위: 샷건 탄환
마린 호수 남안: 퍼스트에이드 스프레이(黃)
마린 호수 중앙의 섬: 그레네이드
캐스케이드 산 동쪽: 샷건 탄환×2,
그레네이드

이제 아름다운 마린 호수도 다 돌아 보았고, 가던 길을 계속 가도록 해 볼까. 터널을 지나 구불구불 커브도 지난 길의 끝에 나타난 것은 관측소의 입구. 무엇을 하는 곳인지는 모르지만, 문이 있는 곳에 길이 있는 법. 들어가고 보자.

Item

터널 아래: 그레네이드×2
터널 북쪽의 커브: 퍼스트에이드 스프레이(黃)
올리버봉 동쪽의 설원: 그레네이드
올리버봉 동쪽 길 끝의 풀밭: 샷건 탄환

관측소에 들어가면 닫힌 철문과 함께 기이한 패널이 있는데, 6자리인 것으로 보아 브레너 제약사에 있던 번호가 패스워드인 듯하다. 찍어둔 사진을 꺼내어 꼭꼭 찍어주면… 그렇지, 열리지 않을 리 없지. 에스컬레이터를 올라 안으로 들어가면, 뭔가 거대한 천체망원경이 있다. 무슨 관측소인가 했더니, 천체관측소였던 게로군. 귀하신 로라님께서 친히 한 번 망원경을 봐 주실까 했더니, 안에서 남녀의 목소리가 들려온다. 엿듣기 좋아하는 로라 파툰, 놓칠 수 없지.



▲패스워드 입력



◀사진을 찍어 두었다면 편리하다

▶에스컬레이터



▼거대한 천체망원경



영: 린다, 귀를 기울여봐, 들리지?

여: 예 들립니다

영: 이것이 생명이 끝나는 소리다. 나는 지금 모든 생명이 끝나는 소리를 듣고 있다. 하나의 별이 죽어가고 있어, 슬프고 아름다운 소리야.

린: 죄송합니다. 저는 잘 모르겠는데요

천문학자: 너는 나보다 훨씬 더 많은 것을 알고 있을 터.

린다: 그럴까요?

천문학자: 너와 함께 이 시간을 맞게 되어 행복하구나. … 누구냐, 거기에 누군가 있는 건가? 데이빗이냐? 아, 아니군. 거기 있는 분, 무슨 일인지는 모르지만 이쪽으로 오지 마시오. 부탁이오. 이 추해진 모습은 아무에게도 보이고 싶지 않아. 알고 있겠지? 괴물이다. 괴물에게 당한 거다. 이미 몸이 변하고 있어. 이 나도 괴물이 되어 버린 것 같다. 린다, 내 생의 마지막에 정말 어울리는 모습일 지도 모르겠군.

린다: 비록 어떤 모습이든 당신은 당신입니다.

천문학자: 린다, 너와 처음 만났던 밤의 일을 아직 기억하고 있어.

린다: 저도 그래요.

천문학자: 별이 아름다운 밤이었지.

린다: 오늘밤처럼요.

천문학자: 지금도 눈을 감으면 그날 밤의 별이 보여. 아아, 그런데 대체 어느 새 난 이런 미치광이가 된 거지!

린다: 당신은 미치지 않았어요.

천문학자: 아니야, 미쳤어. 그 증거로, 네가 이런 모습이….

린다: 아니에요.

천문학자: 미안하지만, 가까이 오지 마! 일생을 바친 이 별 아래, 마지막 순간만은 아내와 함께 맞고 싶다.

천문학자: 거기 있는 분도 알고 있겠지만, 세상은 나를 미치광이 과학자라 부른다. 확실히 나는 미쳐 있었어. 이 별 자체가 미쳐있기 때문이지. 이 흉망스러운 별이 멸망하는 순간을 이 눈으로 보고 싶다는 망상에 빠져있었던 거다. 쓸 데 없는 세기말적 생각에 빠져 있었던 거지. 우리의 두 아들이 성장하고 나서 10년 동안은 오로지 그 생각뿐이었다. 이 지방에서 허브를 재배해서 얻은 자금을 모두 투자했다. 그리고 비로소 내 망상이 현실로 나타날 시기가 찾아왔다. 그것은 지금으로부터 2년 전의 일. 일식과 해시계를 연구하고 있는 동안 무언가를 깨닫게 된 것이다. 알고 있나? 그 유명한 스톤헨지와의 관계다. 스톤헨지에 나타나는 빛과 그림자를 컴퓨터로 계산해 보니, 그것이 일식을 예측하는데 쓰였다는 것을 알게 된 것이다. 그리고 계속해서 연구를 해 나가는 도중, 그 스톤헨지가 어떤 중대한 날를 예측하기 위해 만들어졌다는 것을 알게 됐다. 나는 소름이 끼쳤다. 30년 동안 찾아다닌 별의 죽음을 알게 된 것이다. 별이 죽는다, 모든 것이 죽는다. 이게 정말 내가 그 동안 찾아다닌 것이란 말인가? 나는 그 날을 그레이트 이클립스라고 명명했다. 그 날을 알아내는 것에 전력을 다했다. 생각이 바뀌었다. 이 별을 구하고 싶었다. 도대체 언제인가, 무슨 일이 일어날 것인가? 그날을 컴퓨터가 계산해 내는데 1년 반이나 걸렸고, 그날이 2000년 12월 25일이라는 사실을 알았을 때에는 시간이 사흘밖에 남지 않았을 때였다. 이런 미치광이 노인의 이야기는 아무도 들어주지 않아. 나는 FBI인 큰아들에게 연락했지만 때를 놓친 것 같군. 하지만 그런 일이 일어날 줄이야…. 운석이 떨어지고 사람들이 괴물이 되리라고는…. 그건 처음부터 예정되어 있던 일이었을까? 지금 그야말로 별이 별을 잡아먹으려는 상황이다. 이 별은 잡아먹히고 말 거야. 우주는 커녕 이 지상에서조차 도무지 갈 길을 알 수가 없는 일이 있다. 옛날 사람들이 예측하고 있었던 것은 틀림없는데, 현 인류는 그것을 몰랐다는 거다. 우리 연구에서 결국 알아낸 사실은, 우리는 아무 것도 모른다는 것뿐이다. 인간의 일만을 생각하고 있다면 우주의 일은 알 수 없는 것이지. 그것뿐이다. 미약한 우리 인간들에게는 시작도, 끝도 없다. 시간의 흐름을 바라보고 있을 수밖에 없는 거야. 어떤가, 거기 있는 당신. 나와 함께 이 모든 것을 불태워주지 않겠소? 모든걸 지워 버리고 싶어. 내가 할 수 있는 일은 아무것도 없어. 아무것도 없어. 지금 수천만년 후의 경고를 한다고 하더라도 도리가 없을테니. 나도 그놈들에게 당해서 이런 모습이 되어 버렸지만, 적어도 죽을 때만은 내가 고르고 싶군. 그 옆의 유리를 깨고 화염방사기를 꺼내서, 이 곳의 모든 것을 불태워주게!





▲발사 준비



▲천문학자의 최후



▲나른해, 졸려

Item

유리장 안: 화염방사기

데이빗: 아, 로라, 아니, 안됐어. 잠시 아버지의 일을 생각하고 있었어. 우리 아버지는 이 근방의 관측소에서 일하고 있지. 지난주에 갑자기 아버지가 편지를 해서 그 쪽으로 향하는 중이었어. 하지만, 왜 갑자기 날 부르셨을까? 사실 아버지와는 별로 사이가 좋지 않았어. 집을 떠나고 나서는 거의 만난 적이 없고, 어머니도 지켜주지 못했어. 동생에게 모든 것을 떠맡기고 내 멋대로 살아온 벌을 받은 것일 지도 모르겠군. 아하하하. 이런 이야기… 그런데, 왜 지금 생각이 난 걸까? 하지만 이런 몸으로는 이제 만나지 못할 지도 모르겠군….

뭐, 이런 연유로 얻게 된 화염방사기. 어디에 쓸까 생각해 보니, 브레너 제약회사의 얼어붙은 문이 퍼뜩 떠오르는군. 이거라면 녹일 수 있을 거다. 달리자, 달려!

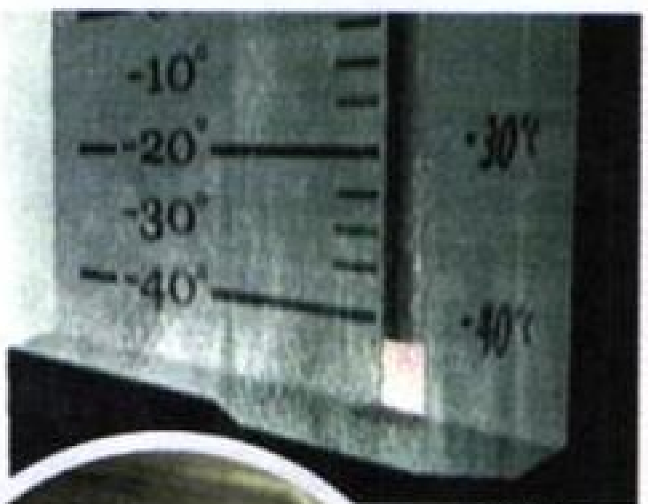
이번에도 예상은 어김없이 적중해서, 녹! 아!즌!다! 손잡이가 녹았으니 돌려서 열고 내려가자 히히히. 이곳은 린다의 제약을 위한 원료를 보관하는 곳인 듯, 재미있게 생긴 식물들이 잔뜩 있다. 얼핏 보기에는 벗모랑 크게 다르지 않은 것 같은데…. 뭐, 중요한 것은 그게 아니니, 일단은 접어둬야지. 그보다는 정면의 화이트보드에 있는 사진들에 더 관심이 가는데, 누구의 사진인가. 윽? 갈라진 턱 형제의 사진이었군. 관측소의 천문학자와, 데이…빗, 데이빗? 그의 사진? 이라고 놀라는 순간, 누군가 지하실의 문을 닫고 있다! 재빨리 뛰어가 보지만 이미 늦었다. 그런데, 문틈으로 얼핏 보인 옷, 저것은 틀림없이… 틀림없이… 틀림… 틀…


▲손잡이 녹이기


▲데이빗의 사진


▲저 옷차림은?


▲문 열어!



▲이런 온도에서는 일반적으로 살아남을 수 없다


◀배도 고픈데 잠이라도 잘까

디스크를 갈아끼우는 틈을 타서

이제 데이빗이라는 사람에 대한 단서가 조금씩 잡히기 시작한다. 눈치가 있는 사람이라면 생각했겠지만, 마지막에 만난 과학자는 바로 데이빗의 아버지인 것이다. 그런데, 초반에 클론 킴벌리에게 살해당한 남자의 정체를 파악했는가? 관찰력이 있다면 브레너 약품 지하 화이트보드의 사진 두 장을 보았을 것이다. 한 장은 데이빗의 사진, 그리고 다른 한 장. 그것이 바로 붕대 괴한의 사진인 것이다. 그가 바로 천문학자의 작은아들이자 데이빗의 동생이었던 것. 상당히 꼬여있지 않은가?

다음의 Disc3에서는 보다 복잡한 스토리가 전개된다. 3장에서 가장 중요한 것은 주역 4인 이외의 인물들과의 회화로, 한 인물과도 여러 번 대화해야 스토리가 진행되는 경우가 많음을 유의하자. 자아, 그럼 또 달려 볼까나.

그레이트 마더: 로라, 로라 파튼이여, 나는 그레이트 마더, 자, 눈을 뜨세요, 당신은 싸워야 합니다. 인류와 파괴의 신과의 싸움을 위해 희망을 가지고 눈을 떠야 합니다. 로라, 나는 그레이트 마더, 당신들과 모든 존재의 어머니.





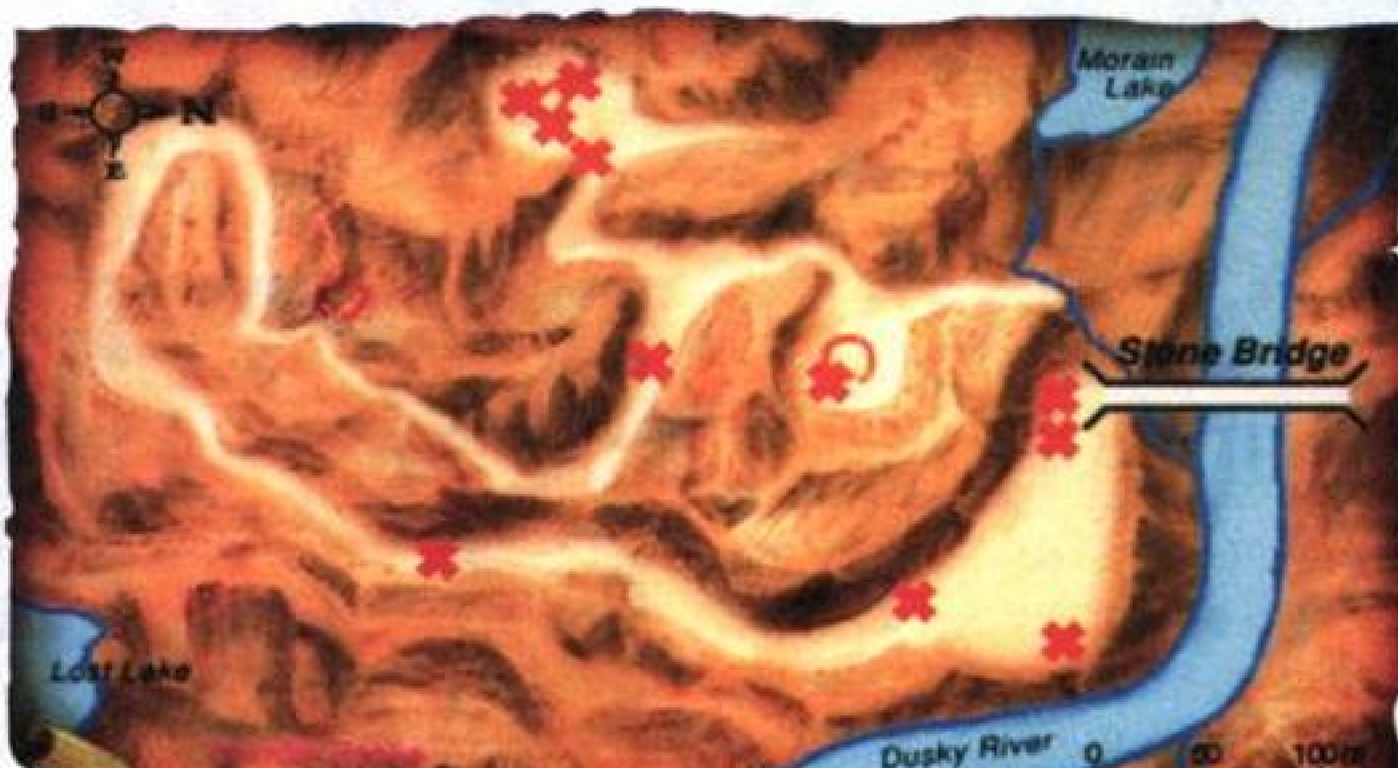




▲Disc3 좀 넣어주지?

Disc3

홍겹게 노래하며 차를 몰던 파커의 앞에 쿵 하는 소리와 함께 눈부신 빛이 비춘다. 깜짝 놀라 차를 급정거시키고 내려보니, 빛이 사라지고 나니 본네트 위에 로라가 누워 있다. 수수께끼의 여인 로라는 무려 텔레포트도 할 줄 아는 모양이네. 멈춰버린 차를 밀고 있는 두 사람 앞에 킴벌리와 제니의 스노우 모빌이 나타난다. 빛이 떨어지는 것을 보고 로라가 아닐까 하고 따라온 것이라고 하는데… 텔레포트도 통하지 않는 스토커는… 무섭다. 그녀들은 요 너머에 집을 봤다며, 누군가 있을 지도 모르니 먼저 가 보겠다고 한다. 정말 의리 없다.




▲노래하는 파커


▲에어백을 준비하지 않으면 다친다


▲로라는 본네트 위에 떨어지고


▲로라가 고장난 차를 미는 두 사람


▲스노우 모빌을 타고 나타나 도발하기

그리고 그들은 누군가 있을 지도 모르는 집에서 만찬을 즐긴다. 식사 도중 파커는 로라와 그녀를 감싸고 있던 빛 등의 신비한 현상에 대해 큰 관심을 보인다. CETI 소속이기 때문이라고 하는데, 어째서인지 킴벌리는 이미 그 사실을 알고 있고, 수상해 수상해. 여하튼 사이가 좋지 않은 것만은 여전해서, 킴벌리는 계속 파커에게 냉소적으로 대한다. 파커는 자신의 목적인 6천5백만년 전의 운석에 대해 얘기하지만, 킴벌리는 그저 무시할 뿐이다. 결국 파커는 좌절, 킴벌리는 윗층에 있는 이상한 사람에 대해 얘기하는데, 이상한 사람이라… 재미있겠군.


▲식사 풍경

침실에 들어가 보니 제니는 잠꼬대를 하며 자고 있다. 안 귀여운 녀석. 별로 보고 있고 싶지는 않으니 나가버려야지. 다시 거실로 나와 진열장을 보니, 오 이것은 그 중요하다는 지도C가 아닌가. 잘 갈무리하지 않으면 곤란할 지도.


▲잠꼬대하는 제니. 얄밉게도 잔다


▲기밀지도C를 입수했다

이제 이상하다는 사람을 보러 2층으로 가볼까. 계단을 올라 문의 손잡이를 돌려보니 잠겨있고,


▲엿듣기 넘버원 로라 32세

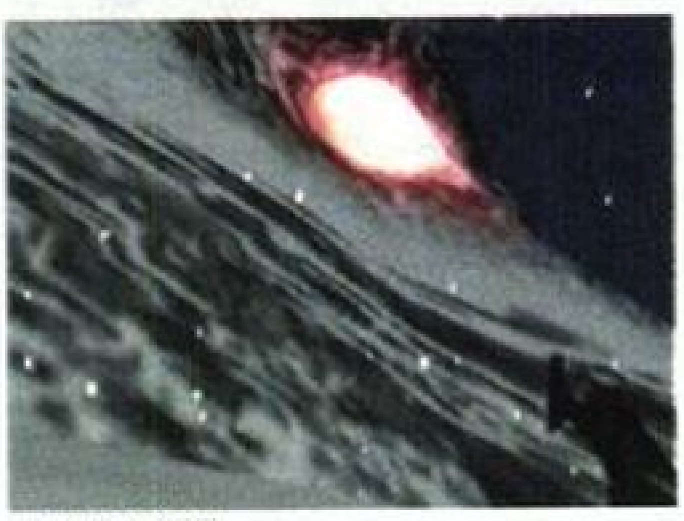
다시 아래층으로 내려와 킴벌리에게 말을 걸면 조금 쉬라고 한다. 나쁠 것 없지. 제니의 옆에 누워 조금 쉬기로 한다.

Item

킴벌리 뒤의 벽 아래★:
퍼스트에이드 스프레이(快)
침대 아래★: 샷건 탄환
서랍장: 지도C , 퍼스트에이드 스프레이(快)
서랍장 왼쪽 아래★:
퍼스트에이드 스프레이(快)
오르간 근처의 상자: 그레네이드
상자 왼쪽 아래★: 샷건 탄환
계단 가운데: 퍼스트에이드 스프레이(快)
계단 올라가서 오른쪽 아래★: 그레네이드

어디선가는 다시 쭈글쭈글 마술사 영감님이 걷다가 쓰러졌다가 일어섰다가 만족스러운 목소리로 중얼거렸다가 사라졌다가 한다.


▲널부러졌다가


▲벌떡 일어난다

잠에서 깨어보니 무엇인가 깨지는 소리가 들려온다. 문을 열어 보니, 역시나. 파커와 킴벌리가 싸우고 있었다. 파커는 킴벌리가 린다를 먹고 있는 것을 상당히 좋지 않게 생각하고 있는 듯, 약병을 내팽개친 것이다. 현재의 상황으로부터 도망치기만 하려는 킴벌리를 못마땅하게 생각하는 파커와 그런 파커에게 쌀쌀한 태도로 일관하는 킴벌리. 파커의 마음이 킴벌리에게 있다는 것이 눈에 보이는구만, 쯧쯧쯧…. 결국 파커는 분함+멋적음의 표정으로 나가버린다. 로라를 본 킴벌리는, 파커가 말하는 것은 알지만, 남자가 하는 말은 믿을 수가 없다고 한다. 무슨 생

각을 하고 있는 것인지, 언제나 화나게 하는 여자다. 나가는 로라에게 조심하라고 하는데, 왠지 조심하고 싶지 않아진다.



▲굴러다니는 악병



▲여자에게 힘자랑 하는 것은 좋지 않다



▲미안할 일은 하지를 말자

음악가의 집은 뒤뜰도 멋지다던데, 밖으로 나가기 전에 잠시 뒤뜰 구경을 해 봐야겠다. 구경하는 사이사이 떨어져 있는 아이템을 줍는 것도 나쁘지 않겠지. 주된 목적은 예쁜 뒤뜰 구경이야, 구경.

Item

뒤뜰: 퍼스트에이드 스프레이(赤), 그레네이드, 샷건 탄환
문을 나서서 뒤쪽: 퍼스트에이드 스프레이(綠)

이제 대문을 나서 길을 따라 내려가 보도록 할까. 토끼도 철새도 있어서 사냥하기도



▲이 나무 아래 샷건 탄환이



▲왠지 모르지만 무너져 간다

좋고, 몬스터 조우율도 높지 않아 썩 순탄하고도 편안하며 재미있고 보람찬데다가 즐거우니 금상첨화화화화라 않을 수 없군. 일단은 앞으로만 주욱 가봐야지. 기이하게 생긴 나무 몇 개를 지나니 아름답게 쓰러져 가는 건물이 나오네. 들어가보지 않으면 로라 파튼 32세, 이름에 금이 가고 말지. 난입이다 난입.

안에 들어가면 백발이 성성한 종교가 할아버지가 맞아주는데, 로라를 최후의 손님이라 부르며 자리를 권하고는 윌리엄 나이프라는 사람의 얘기를 꺼내기 시작한다. 윌리엄 나이프는 그의 저서에서 다가오는 세계의 심판은 운석이라는 형태라 예견했는데, 그것이 적중했다는 것이다. 그러더니 난데없이 관계없는 사람에게 이런 얘기를 해 봐야 소용없



▲종교가 할아버지



▲왠지 의수다



▲재잘재잘 앵무새

으니 가라고 하는 것이 아닌가? 자리를 권한 것이 누군데! 화가 나서 한 마디 더 걸면, 이번엔 다시 손님 얘기다. 나이프의 서에 예언된 최후의 손님은 20대 전후반의 여성이라고 하는데, 그게 사실이라면 로라가 바로 그 손님일 것이며, 로라가 바로 시간의 흐름 그 틈 사이에서 태어난 운명의 사람이라는 것이다. …이래 저래 신학이라는 것은 어려워.

다시 음악가의 집으로 돌아가면, 제니가 달려나와 반기며 킴벌리가 없어졌다고 한다. 대체 이 여자는 또 어딜 간 거야? 제니에게 말을 걸어 보면 킴벌리가 걱정된다고 한다. 자기는 혼자서도 괜찮으니 여기에서 기다리겠다고 하는데, 너석, 어른스럽군. 애늙은이는… 싫다앗!



▲제니는 혼자서도 괜찮아

2층으로 올라가 보면 잠겨 있던 문이 열린다. 악보 등이 어지럽게 흩어져 있는 방… 정리되어있지 않은 것을 보니 정상인의 방인 듯한데, 뭐가 잘못된 사람이었을까? 이런 저런 생각은 제껴두고, 먼저 아이템을 찾아야지, 아이템. 뭔가 값비싸 보이는 피아노가 있으니, 주인 없는 틈을 타서 만져봐야지, 라고 생각했더니 이것도 뭔가의 장치인 듯하다. 음, 뻔한 종류의 트랩인가. 피아노에 앉자 마자 들리는 "따라다라단♪♬"을 놓치지 않고 들었다면 그대로 따라 치면 되겠지. …역시, 틀릴 리가 없지. 오, 피아노를 치니 숨겨진 문이 열리는군. 로라가 방에 들어가

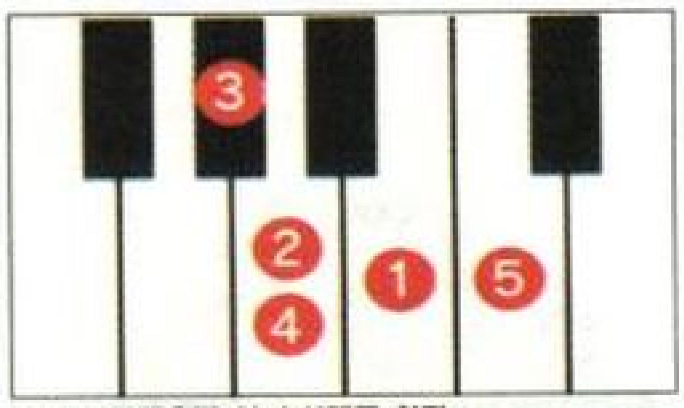


는 이유는 그곳에 문이 있기 때문이니까, 들어가자. 안에는 무척 많은 나비의 박제들이 진열되어 있다. 정면에 보이는 박제장에 손을 대니… 스르륵 열리면서 비밀공간이 나오지 않는가. 안에 있는 것은 남은 시간을 함께 할 서브머신건(强)과 음표가 그려져 있는 열쇠. 어디에 쓰이는 것인지는 모르지만, 일단은 주머니에 넣어둬야지.


▲음악가의 방


▲피아노


▲들리는 대로 치자



▲정 모르겠으면 이 순서대로 치자


▲나비의 박제


▲남은 시간 나와 함께 하자

item

피아노 오른쪽 아래★: 퍼스트에이드 스프레이(美)

오른쪽의 장: 퍼스트에이드 스프레이(弱), 샷건 탄환

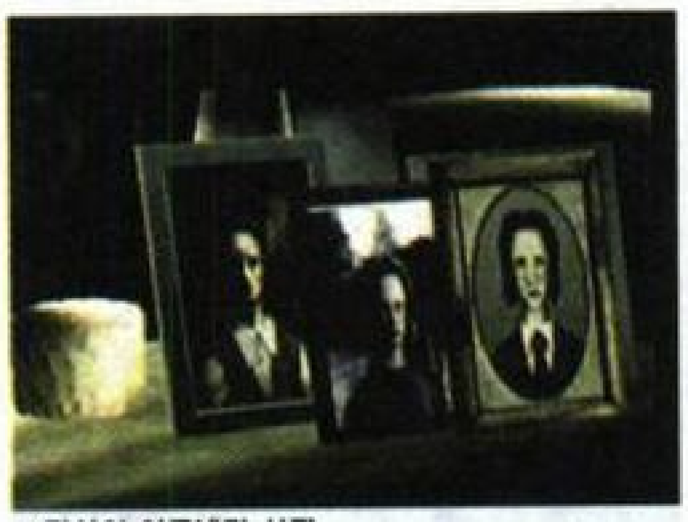
장 오른쪽 아래★: 핸드건 탄환

숨겨진 방의 비밀공간: 서브머신건(强), 음표가 그려진 열쇠

새로운 무기도 얻었겠다, 용도를 알 수 없는 열쇠도 얻었겠다, 이제 안 가본 길로 가보도록 할까. 종교가 할아버지네 집으로 가는 길에서 오른 쪽으로 꺾어서 가 보자. 토끼 사냥을 즐기며 시간 가는 줄 모르고 걷다 보니, 어느 새 오른쪽에서 시야에 들어오는 작은 집. 집이 있기에 들어가는 로라32세, 아름답다. 오 게다가 멋지게도 집의 현관문에 음표가 그려져 있잖아. 빙고, 음표 열쇠는 여기에 쓰는 것이로군.


▲음표가 그려진 문

문을 열고 들어가면, 괴기? 무섭게 생긴 아줌마가 무섭게 생긴 가면을 쓰고 무서운 목소리로 톰이냐고 묻더니, 뭐라고 대답하기도 전에 "아니군, 들어오세요." 라고 맞아준다. 사람 살려, 여기는 동화에 나오는 마귀할멈의 집일 거야. 라는 생각과는 달리, 그녀는 나름대로 따뜻하게 대해주며 스프까지 권한다. 그녀의 이름은 마사로, 로라가 있던 집에 자신의 아들이 있다고 얘기해 준다. 그녀는 자신의 꿈을 아들에게 떠넘긴 채 언제나 피아노만 생각하게 하고, 그러기 위해 그를 데리고 이 극한의 땅으로 왔다고 한다. 그리고 그의 손가락과 귀에 기를 불어넣어주기 위해 린다를 먹였다는 것이다. 뒤늦게 린다가 무서운 약임을 깨달았지만, 이미 늦어서 그는 변해버린 것이다. 어느 날 활활 타는 손으로 그녀에게 다가서서는 그 얼굴을 그어 버렸다고 한다. 그제서야 그의 고뇌를 알았다며, 어떻게 해야 할 지 몰라서 고통스러워하는 그녀. 화가 나기도 하지만, 측은한 것이 사실이다. 딱히 도와줄 방법이야 없겠지만…. 가만, 그런데 톰은 어디로 간 거지? 분명히 얼마 전에 그의 방에 올라갔을 때는 없었는데. 다시 그의 집에 가 볼까?


▲마사의 아들네미 사진


▲마사의 가면. 소름끼친다


▲스프를 권한다


◀고뇌한다


▲그녀의 가면 아래를 보면 이런 표정이 나온다

Item

삼거리에서 마사의 집쪽 길: 퍼스트에이드 스프레이(黃)

식탁 아래★ 퍼스트에이드 스프레이(綠)

음악가의 집으로 올라가는 길에 종교가 할아버지는 뭐 하고 계신지 들러봐야지. 할아버지는 로라가 돌아올 것이라고 생각했다면서, 로라에게 꼭 한가지 잊어서는 안돼는 일이 있다는 얘기를 해 준다. 이 세상에 선인과 악인의 구별은 없고, 단지 선한 힘과 악한 힘이 있을 뿐이라는 것이다. 그 힘을 어떻게 사용하는가가 중요한 것임을 잊지 말라고 당부한다. 음 좋아, 잊지 말자. 그냥 가기 아쉬워 한 번 더 말을 걸어 주면, 할아버지는 로라가 운명의 사람이라면 좋겠다고 한다. 자신의 인생은 단지 그것 하나만을 위한 것이었다면서.


▲ 또다시 재잘재잘 앵무새

다시 음악가의 집에 들어서니, 킴벌리가 죽상을 하고 있네. 뭐? 제니가 없어졌다고? 어라, 킴벌리의 등에 붙어 있던 나비는 뭐지? 게다가 킴벌리는 왜 또 나비를 보자마자 황급히 나가버리고? 불길한걸.


▲ 제니가 없어졌어요!


▲ 저 나비는 뭐냐

2층의 음악가의 방으로 올라가니 아무도 없는 방에 레코드만 계속 돌아가고 있다. 뭐야, 이 이상한 분위기는. 좋지 않은 기분이 들어. 조금 꺼림찍하긴 하지만, 숨겨진 방으로 들어가니… 뭐야, 뭐가 떨어져? 윽, 시체? 이 사람이 문제의 미친 음악가인가? 결국 이런 꼴이 되고야 말았군. 가엾은 사람. 주저앉은 로라를 파커가 뛰어 올라와 데리고 내려가 준다. 역시 이 친구가 가장 믿음직해.


▲비어있는 방


▲돌아가는 레코드


▲난데없이 떨어지는 물건은?

파커는 북쪽에서 외부로 나갈 수 있는 다리를 발견했는데, 다리가 큰 문으로 막혀있다고 한다. 문을 파괴할 수 있는 다이너마이트 같은 것이 있으면 좋겠다는데… 난폭한 구석이 있는 친구로군.


▲문만 부술 수 있으면 다 되는데 말이지

혹시 종교가 할아버지가 다이너마이트를 가지고 있을 지도 모른다는 막연한 희망을 갖고 내려가 보자. 그런데, 이게 뭔가. 문을 열자마자 늘 할아버지 곁에 있던 앵무새가 튀어나오더니, 할아버지는 책상에 엎드린 채 돌아가셨잖아. 대체 어떻게 된 거지. 할아버지 살해사건의 단서 수집을 위해 우선 할아버지 손의 은제 열쇠를 주머니에 넣고 뒤로 돌아가 봐야지. 신상 양쪽의 나무 서랍을 열쇠로 여니 시한폭탄과 핸드건이 나오잖아. 범인은 이 총으로 할아버지를 쏜 후 폭탄으로 집을 날려버릴 셈이었군. 그러나 노련한 로라탐정은 작은 단서도 놓치지 않지. 일단 모든 단서는 접수한다.


▲문을 열자마자 튀어나오는 재잘재잘 앵무새


◀종교인이 세상을 뜬다고 모두 순교는 아니다


▲범인을 잡는데 단서가 될지 모르는 열쇠


▶범인의 물건으로 보이는 시한폭탄과


▲핸드건을 발견

item

종고가: 은의 열쇠
여신상의 오른쪽 아래★:
퍼스트에이드 스프레이(뺪)
여신상 오른쪽 서랍장: 핸드건
여신상 왼쪽 서랍장: 시한폭

그러고 보니 마사에게도 톰이 세상을 떴다는 비보를 전해야 하지 않을까. 그냥 모르는 척할까? 아니야, 그래도 아들이 죽은 것을 어머니는 알아야지. 마사의 집으로 가자. 문을 열고 들어가니, 마사 아줌마는 어디 가고 이상한 녀석이 다가오잖아? 앗, 녀석은 일전에 괴물이 된 테러리스트 래리다! 온 몸에서 시퍼런 피를 흘리면서 "이제 괜찮다. 예전에는 괴물이었지만, 지금은 인간이다. 믿어줘!" 라고 말하면서 다가오는데… 그건 당신 생각이지. 온 몸의 퍼런 피는 당신이 인간이 아니라고 말하고 있어. 아니나 다를까, 그는 금새 몬스터로 변태하고 만다. 별 수 없이, 숨을 끊어주는 수밖에.



▲그 얼굴로 사람이라 주장할 수 있어?



▲그래 그렇다니까

쓰러진 래리는 마술사에 관한 얘기를 한다. 자신과 클리프는 마술사와 린다에 의해 지배당하고 있었다고. 그리고 마술사를 막아달라고 부탁한다. 그는 파괴의 신을 부활시킬 생각이며, 파괴의 신은 6천5백만년 전부터 데스 마운틴의 정상에 있는 운석에 봉인되어 있다고 하는데, 그렇다면 역시 그 쪽이 최종 목표가 되는 셈이군. 이런 지경에 이르러서야 자신이 인간이라는 것이, 생명을 갖고 있다는 것이 얼마나 감사한 일인지 깨달았다는 래리. 몹시 안쓰러운 사람이다. 눈마저 편하게 감지 못하다니….



▲힘들었던 거구나

가엾은 녀석, 얼마나 괴로웠던 것일까. 눈이라도 감겨줘야지. 헌데… 아직 살아있는 것인지, 녀석의 촉수가 로라의 머리를 움켜쥐었다. 자신의 의지가 아니라고 절규하는 래리, 의식을 잃어가는 로라에게 다시 그레이트 마더의 목소리가 들려온다.

보스

래리

■급소: 안구

클론 킴벌리와 유사하게 빠른 속도로 자주 움직이며 주공격은 촉수에서 온다. 촉수 공격은 빠르면서 위력적이므로, 라이프 관리에 신경쓰며 싸우자. 간혹 새끼 벌레를 날려서 공격해 오기도 하는데, 새끼들은 머신건으로 드르륵 긁어주면 모두 떨어지니 크게 위협적이지 않다. 움직임을 미리 예측할 수 있는 능력이 절실히 필요하다.



▲급소는 위에 드러난 안구



▲이때가 공격하기 가장 좋은 찬스



▲새끼도 숭풍숭풍 낳는다



▲눈이라도 감겨 주려고 하면



▲촉수에 공격당한다



▲아니야, 내 의지가 아니라고!

그레이트 마더: 로라, 로라 파튼이여, 나는 그레이트 마더, 자, 눈을 뜨세요. 어느덧 세상은 무너지기 시작했습니다. 하늘은 하늘이 아니고, 땅은 땅이 아니며, 사람은 사람이 아니게 되어버리고 있죠. 서두르세요. 그리고 싸우는 겁니다. 그렇지 않으면 두 번 다시 세상은 되돌릴 수 없습니다. 나는 그레이트 마더, 당신들과 모든 존재의 어머니.







음악가의 집, 곤히 자고 있는 파커. 로라는 다시 빛에 휩싸인 채 지붕을 뚫고 파커의 옆에 떨어진다. 놀라서 굴러 떨어져 버리는 파커. 이제는 익숙해졌는지, "뭐야, 또 당신인가. 정말, 놀라게 한다니까." 정도의 반응이다. 왠지 허무한데.


▲곤이 자는 파커


▲깨워서 미안하이

그에게 시한폭탄을 보여주며 이거라면 다리의 문을 파괴할 수 있을 지도 모른다며 기뻐한다. 오, 이 친구, 폭탄도 다룰 줄 알았던 건가? 그리고 윗층 남자의 어머니가 와서는 나오지 않는다고 하는데… 마사가 왔다고? 올라가 보니 문은 열리지 않는데, 대체 무엇을 하고 있는 것일까? 알 수 없는 사람. 다시 파커에게 말을 걸면 그는 킴벌리를 몹시 걱정하고 있다. 순정파 같으니.


▲이것이 폭탄이라는 것이나?


▲시한폭탄을 성경책 대하듯 한다


▲윗층의 문은 이제 열리지 않는다

이제 킴벌리를 찾으러 움직여 볼까나. 종교가 할아버지의 집에 있을 리는 만무하니, 일단 마사의 집으로 가 봐야 겠다. 터덜터덜 걸어서 도착한 마사의 집. 하지만 아무도 없군. 마사는 음악가의 집에 있다고 했고, 킴벌리는 이곳에는 없는 게로군. 뭐, 온 김에 도움이 될 만한 물건이라도 챙겨 둘까.


▲싱크대도 뒤지고


▲찬장도 뒤지자

item

부엌의 싱크대: 퍼스트에이드 스프레이(綠)
싱크대 오른쪽 아래★:
퍼스트에이드 스프레이(綠)
천장: 그레네이드
작은 가구: 핸드건 탄환

여기가 아니라면… 설마 다리에 있는 것일까? 지도를 펼쳐 보면 가장 먼 곳인데… 스노우 모빌이라도 있으면 좋으련만, 킴벌리가 끌고 나갔으니. 어쨌든 걸어서라도 가보는 수밖에. 먼 길 가면서 지루하지 않도록 사냥이라도 열심히 해야지. 더불어 전투도 하다 보면 레벨업도 하게 될 거야. 라고 스스로 위로하면서 걸어야 겠다.

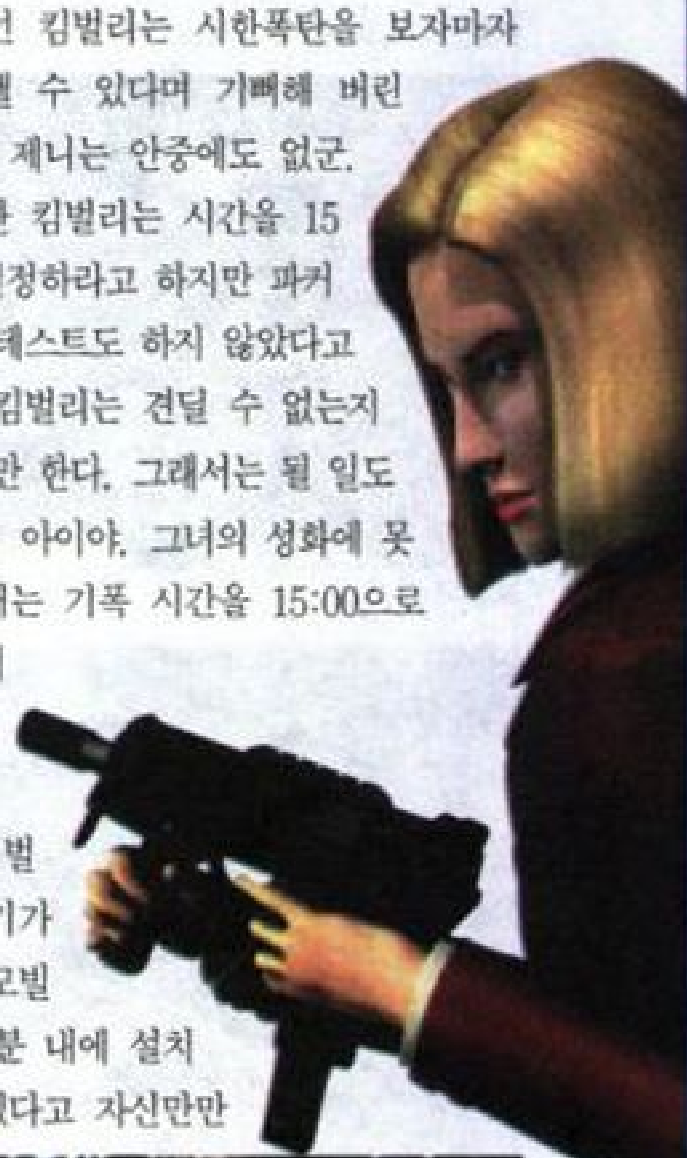
item

전물봉 서쪽의 길: 샷건 탄환
더스키 강 연안의 산쪽 수풀: 샷건 탄환
더스키 강 연안의 나무 아래:
퍼스트에이드 스프레이(綠)
다리 앞: 퍼스트에이드 스프레이(赤),
그레네이드

역시 킴벌리는 다리에 있었다. 아직 제니는 찾지 못했다고 한다. 문만 처리할 수 있으면 산 너머로 갈 수 있지만 방법이 없다고 말하는 그녀. 하지만 시한폭탄이 있지롱~ 우선은 함께 자동으로 아지트로 돌아가자.


▲다시 만난 킴벌리

아지트에서는 파커가 폭탄을 조립하고 있다. 들어오면서 혹시 제니가 어디 있는지 아냐고 묻던 킴벌리는 시한폭탄을 보자마자 문을 없앨 수 있다며 기뻐해 버린다. 이미 제니는 안중에도 없군. 성질 급한 킴벌리는 시간을 15분으로 설정하라고 하지만 파커는 아직 테스트도 하지 않았다고 하는데, 킴벌리는 견딜 수 없는지 재촉하기만 한다. 그래서는 될 일도 안된단다, 아이야. 그녀의 성화에 못 이긴 파커는 기폭 시간을 15:00으로 세팅해서 킴벌리에게 넘겨주면 킴벌리는 자기가 스노우 모빌 없이도 5분 내에 설치하고 오겠다고 자신만만




▲자아 다 됐다

해 한다. 그러면서 파커도 조금은 도움이 된다고 말하자 파커는 어울리지 않게 멋적어한다. 귀여워♡


▲5분이면 충분하다구

킴벌리가 폭탄을 들고 떠난 후, 파커는 킴벌리의 고독에 대해 얘기한다. 고독은 누구나의 마음 속에 있지만, 그녀는 고독을 자신의 마음 속에 가두고 키워나가고 있다고. 그러면서 그녀에게 아무것도 해줄 수 없다는 사실을 한탄하고 있다. 역시, 순정파라니까. 공연히 부러운 것은 왜일까. 그런데, 파커는 난데없이 다급한 목소리로 지금 몇 시냐고 묻는다. 기폭 시간으로 설정한 15:00이 15분이 아니라 15시라는 것. 게다가 15시까지는 앞으로 5분! 바보녀석, 칭찬해줬더니 말이 끝나기 무섭게 일을 치는군. 아무리 미운 킴벌리지만 파커를 위해 구하러 달려가 줘야지.


▲지금 몇시냐


▲5분 남았잖여

이젠 스노우 모빌로 다리까지 5분 이내에 주파해야 한다. 지난 번에 걸어 본 거리로 보건대, 스노우 모빌로 5분이라면야 크게 빠듯하지는 않은 시간이지만, 제발 전투가 적어야 할 텐데. 할 수 없이 전투가 벌어지면 그레네이드를 남용해야 겠다. 라는 굳은 결심마저 허무하게, 이 5분동안은 적과의 조우가 없었다. 마음놓고 달리고 달려 다리에 도착하면 폭탄을 들고 여유로이 걷고 있는 킴벌리를 만난다. 어쩌면 노래마저 부르면서 걷고 있었을 지도 모른다. 여하튼 다급하게 폭탄을 빼앗아 다리 아래로 던져버리자 바로 터져버린다. …시간은 아직 3분 30초가 남았는데?



▲화면 우측 상단의 시간이 다 되기 전에 달려라


▲킴벌리!


▲내놔, 휘릭!


▲팡

로라와 함께 자동으로 아지트에 돌아온 킴벌리는 자신이 죽을 뻔 했음에 대해 파커에게 엄청나게 화를 낸다. 무사해서 정말 다행이라고 말하는 파커에게 매몰차게 "내 앞에서 꺼져!" 라고 소리치고는 침실로 들어가 버린다. 암울한 파커. 정말, 저런 여자가 좋은 거야? 결국 파커는 좌절하고, 미안했다며 킴벌리에게 주려 했던 듯한 수호부적을 로라에게 건네준다. 그리고는 계속 자책하고 있다. 킴벌리는 또 킴벌리대로 힘들어하고 있다. 어려서부터 아버지가 없어 매일 어머니가 남자들에게 험한 일을 당하는 것을 보아 온 킴벌리는, 결국 남성 혐오증에 빠져 남자를 신뢰할 수 없게 된 것이다. 생각 외로 불행한 과거를 갖고 있는 여자였군. 그녀는 아침이 되면 파커에게 사과하고 꼭 믿고 있었다고 말할 것이라고 한다. 정말, 이 커플은 어떻게 될까….


▲죽도록 미안해하고

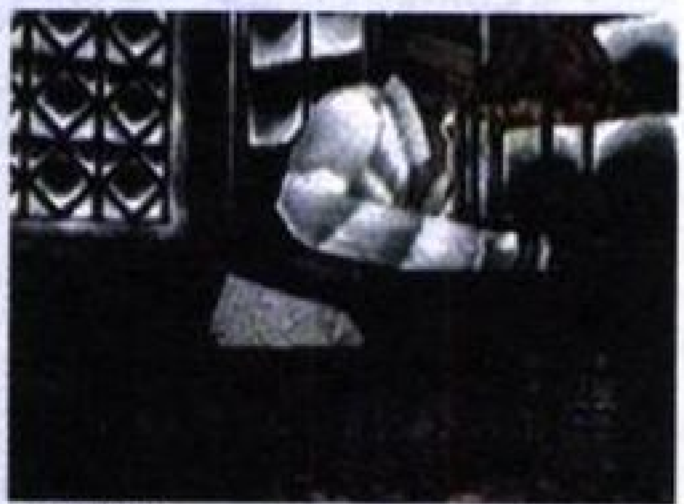

▲죽도록 화낸다


◀너라도 가져


▲이 녀석은 이 녀석대로 괴롭군


▲생각하고 싶지 않은 과거

자다가 잠시 깨어 보면 킴벌리는 무엇인가를 쓰고 있다. 파커에게 편지라도 쓰는 모양이군. 힘내라, 킴벌리.


▲고생하렴

데이빗: 으억, 크윽, 우욱, 아, 로라, 깨워서 미안해, 으윽, 아까부터 몸 속이 바늘로 찔리는 것처럼 아파, 목을 움직이거나 팔을 들 때마다 욱신거려, 으윽, 우욱, 하아, 하아, 괜찮, 괜찮아, 걱정하지 마, 로라, 내가, 내가 너를 지켜줘야 하는데… 윽… 나…난 언제…!

아침에 눈을 뜨면 킴벌리는 밤새 쓴 종이를 파커에게 건네며 어제 일을 사과하려고 하는데, 파커는 말을 가로막고는 나이프를 꺼내 자신의 손바닥을 베어 보인다. 그런데, 저건 뭐냐, 왜 녹색 피가 떨어지는 거냐! 가장 신뢰하고 있었던 파커마저 괴물이 되어 있었던 것인가. 아직은 자신의 의지대로 판단하고 행동하는 것이 가능하지만, 그것도 시간문제라고 말하는 파커. 이제는 자신 스스로의 위험성을 생각하여 로라와 킴벌리 곁을 떠나려 한다. 떠나면서 인간의 힘에 대해 감동적인 연설을 늘어놓는 그는, 남자의 귀감이다. 로라는 언제나 저렇게 멋진 남자가 될 수 있을까? 뒤돌아서는 파커를 킴벌리는 붙잡고, 파커는 자신을 위해 웃어달라고 한다. 어색한 웃음을 애써 짓던 킴벌리는 이내 눈물을 흘리고, 파커는 그녀에게 "너는 혼자가 아니야." 라는 말만을 남긴 채 떠나버린다.


▲저게 뭐냐, 녹즙이냐


▲파커의 리퀘스트에 응해 가장 활짝 웃은 얼굴

슬퍼하던 로라와 킴벌리는 파커에 대한 얘기를 하다가, 시한폭탄이 하나 더 있었다는 사실을 떠올리지만, 문을 나서기 직전 폭음이 들려오고, 두 사람은 다리로 달려간다. 자동으로 왔다갔다 하니 무척 편하다. 앞으로 종종….


▲문을 나서는 순간 폭음이 들려 오고

부서진 다리의 문을 보면서 킴벌리는 오열하기 시작한다. 한쪽 구석에 떨어진 파커의 옷자락을 보자 그녀의 울음은 통곡이 되고 그리고… 후속작은 리바이브? 눈물을 뚝 그친 킴벌리에게 로라는 파커가 준 수호부적을 건네준다.


▲특공의 성과


◀떨어진 파커의 모자


▲파커의 유품이야, 네가 간직해

이제는 사라진 제니를 찾아 이 지긋지긋한 곳을 떠날 차례인 듯 하군. 음악가의 집에 돌아와 있을 지 모르니, 얼른 올라가 보도록 해야 겠다. 문을 열고 들어서자 마자 제니가 도움을 청하며 달려온다. 아아 카운


▲무서웠어, 로라언니

보스

마사

■ 급소: 가면

상당히 난해한 아줌마로, 날아다니며 바이올린을 키며 춤을 추며 촉수를 휘저으며 공격을 한다. 기본적으로 공격은 촉수로만 해 오며, 물론 공격해올 때 가면을 정확히 가격하면 공격이 무효화되지만 가면이 워낙 작아 워낙 제대로 맞추기 힘드니, 무조건 가면을 노리기보다 처음에는 좌·우의 촉수를 공격하여 무력화시킨 후 급소를 공격하자. 요령만 있으면 래리보다 간단한 보스다.


▲촉수부터 없애고 가면을 쏘자


▲가면이


▲벗겨진다

터로 때려주고 싶지만 허락되지 않으니 슬프잖아. 녀석은 로라에게 매달려 두려움을 호소하고, 2층에서는 아들의 죽음에 충격을 받았는지 어딘가 이상해진 마사가 바이올린을 들고 걸어 내려온다. 한발 한발 다가오면서 날개가 돋고 촉수마저 뻗어 변태로 변태해서는 공격해 온다. 응수하지 않을 텐가?


▲이미 제 정신이 아닌 마사


▲급기야 변신을

제니: *와앙, 언니, 무서웠어, 킴 언니가 그 남자를… 제니는 봤어, 너무 무서워서 숨어 있었어….*

킴벌리: *그런 거였어, 아직 끝나지 않았어, 하지만, 제니가 그렇게 얘기한다면 내가…, 로라, 내가 파커를 만나러 갈께, 슬픔 따위는 없어, 나, 이젠 고독 따위는 무섭지 않은 걸, 오늘 살아 있는 나를 후회하고 있는 것인지도 몰라, 하지만, 이전의 나는 후회조차 할 수 없었어, 만일, 만일에 그 때의 나를 만날 수 있다면 나는, 나는 끌어내 주고 싶어, 그리고 그 팔을 잡아 당겨서 너와 파커에게 데려다 주고 싶어, 그리고, 말해주는 거야, 오늘부터 그녀가 너의 친구야, 라고, 러라… 나, 지금이라면 말할 수 있어, 다시 태어나도 나이고 싶어, 그리고 또, 너를 만나고 싶어, 약속해줘, 너는… 고마워, 같께, 뒤돌아보지 마, 부탁이야, 배웅같은 것은 하지 마, 이것은 이별이 아니니까, 그러니까 너는, 내 친구니까.*




▲데스 마운틴 정상

그리고 킴벌리는 나가버렸다. 대체 어떻게 해야 할 지 모르겠군, 킴벌리라는 여자는.

문을 나서면 데스 늙은 마술사 영감의 모습이 보인다. 드디어 목적지에 도착한 모양이다. 파커가 말한 6천5백만년 전의 운석, 그 앞에 서서 파괴의 신이 자신을 받아들여 주기를 빌고 있는 듯한데, 아무래도 저 노인과는 한 번 붙겠군.


▲내가 갈 때까지 목을 씻고 기다리라고

이제 제니를 데리고 집을 나섰으니 스노우 보드를 타고 자동으로 다리까지 이동하자. 그곳에서 그들이 만난 것은, 괴물로 변태한 파커… 바로 그 사람이다. 로라에게 접근하는 파커를 킴벌리가 막아서지만, 그녀는 파커의 촉수에 복부를 관통당하고, 파커는 킴벌리의 샷건에 쓰러진다. 그렇게 한 자리에 누운 두 사람의 영혼은 행복할까?


▲가자, 제니


▲스노우 모빌을 타고 부릉부릉


▲파커와의 재회



빛

태초에 빛이 있었다

별과 별 사이에
있는 것, 그것은 어
둠이라 불렸다.

어둠에 달라붙어 살아가는 자
들은
슬픔으로부터도 남겨지고
태양으로부터의 편지에 불을 붙였다

어둠에 달라붙어 살아가는 사람들은
자신들의 피를 그림붓으로
불길한 말을 뽑아냈다

말은 마음을 전하지 않는다
말은 자기자신을 지키기 위한 도구였다


▲그것도 뜨거운


▲행복하시오


▲빛, by 킴벌리

그리고 과오의 성채를 짓기 시작했다

첫째 날에, 하늘을 불태울 불을 모았다
둘째 날에, 물을 불태울 불을 모았다
셋째 날에, 흙을 불태울 불을 모았다
넷째 날에, 별을 불태울 뿐인 불을 모았다
다섯째 날에는 아무 것도 아니었다
여섯째 날에도 아무 것도 아니었다
일곱째 날에, 당신은 찾아왔다

당신은 금지된 옥의 문을 열었다
어둠은 넘치기 시작했다
해방하는 힘
흔들리는 일 없는 힘

당신은 배를 몰아, 커지는 강을 건넌다
은의 자물쇠로 마음을 가두고, 커지는 강을 건넌다
강의 흐름의 시작을 알고, 커지는 강을 건넌다
시간에 구속받지 않고

어느 사이 모두를 뒤집어 없애고 있던 고독은
빛에 녹아, 언덕 위에 서서 진실로 곧은 나무가 된다.

나무는 이윽고 숲이 되어
새들을 불렀다
새는 마치 누군가의 마음을 상상하듯이 난다

거기에는 잊혀져 지나가고 있던 것이 있었다
하늘에서 넘쳐흐르고,
술렁거리는
광휘로 충만한 것
신록의 나무들의 속에 수정이
되어 잠자는 것
하늘에서 떨어져 내려와 모두에게 손을 벌려서,
막아내리라

당신은 절규했다
날아, 라고 절규했다

날아, 라고 절규했다

모든 것이 끝나고, 모든 것이 시작될 때
신이 찾아왔다

거기에는 기쁨이 넘쳐흐르고 있었다

신은 그것이 당신에게 가지 않을 것이라고 안다
신으로부터, 당신이 지켜낸 것
그것은 내 안에 잠자는 오로라

신으로부터, 당신이 지켜낸 것
나는 그것을 사랑이라 부르겠습니다

그리고 안다

태초에 빛이 있었다



그레이트 마더: 로라, 당신은 누구입니까? 당신은 그것을 알 필요가 있습니다. 사악한 것이 지금, 엄청난 힘과 융합해서 파괴의 신이 되려 하고 있습니다. 당신은 선택받은 자, 눈을 뜨는 것입니다.









깨어난 로라는 제니와 단 둘이서 다리를 건너 데스 마운틴으로 향한다.



▲잠어 떨치고 가자꾸나



▲저 곳으로

데이빗: 로라, 로라 난 인제 금방 죽겠지? 보시다시피 이런 상처로는 살 수 없어. 그런 표정 하지마. 난 이제 두렵지도 않아. 저… 로라, 당신에게 부탁할 게 있어. 제발 날 두고 그냥 떠나. 너만은 살았으면 좋겠어. 내가 할 수 있는 일은 아무 것도 없어. 부탁이니까 그런 슬픈 표정 하지 말아…. 내 인생의 마지막을 너와 함께 보낼 수 있어서 다행이야. 날 살려준 것은 당신이야. 그렇기 때문에 너 만은 살아 남았으면 해. 비행기에서 당신을 처음 봤을 때, 난 당신을 도와야 한다고 생각했어. 왠지는 모르지만…. 그러니까! 그러니까! 당신만은 살아야해. 내가 할 수 있는 일은 당신과 웃는 얼굴로 헤어지는 것 뿐이야. 뭔가…이별 선물 같지만 이제 내겐….

숨 좀 돌리자

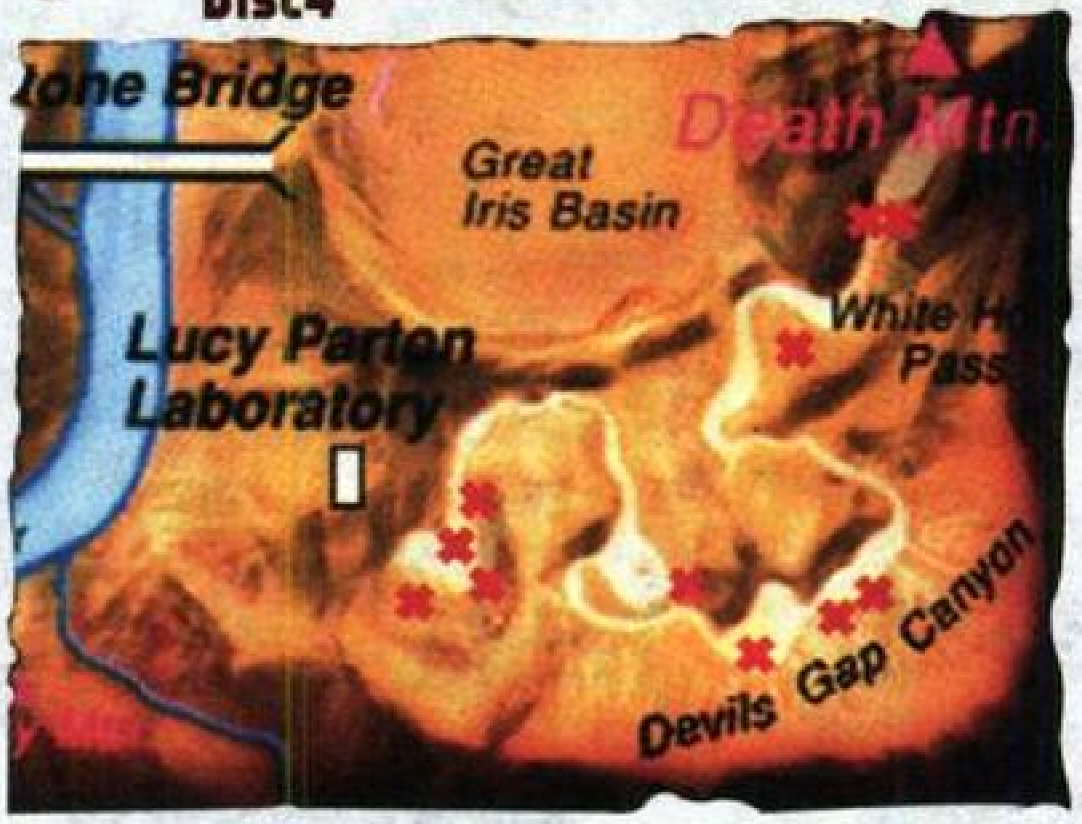
가장 할 일 많고도 가장 복잡하며 플레이 시간이 가장 긴 3장이 끝났다. 이제 로라의 기억 자체에 대한 것을 제외하고는 모든 수수께끼가 풀렸다. 남은 것은 아무 힘 들이지 않고 듣게 되는 로라의 비밀을 캐치하는 것과 라스트 보스에게 달려가는 것뿐이다. 실제로 4장이 플레이타임이 가장 짧으므로, 질질 끌 것 없이 숨 한 번 고르고 바로 달리도록 하자.

참고로, 라스트 보스에게는 그레네이드가 통하지 않기 때문에, 그 동안 아껴두었더라도 이번 장에서는 아끼지 말고 펑펑 쓰고 보스전에 임하자.



▲Disc4를 넣어줍쇼

Disc4



파괴의 신, 그와 마술사의 동화. 어떤 이유에서인지 세계의 파멸을 피하는 그는 결국 파괴신 섀도우와 한 몸이 되려 하고 있다.



▲뭔가 되어 가는 느낌이냐?

로라와 제니는 로라의 어머니의 연구소에 도착한다. 우연인 것일까, 이런 곳에 어머니의 연구소가 있는 것은. 연구소의 무인 안내 시스템에 따라 연구소 내로 들어온 로라는 DNA 체크로 신원을 확인받는다. 27년만의 방문이라니, 로라는 과거 이 곳에 온 적이 있다는 것인가? 로라는 제니를 남겨두고 안으로 들어간다.



▲루시 파튼 연구소



▲내 이름은 로라, 로라 파튼

연구소 내에서 가장 먼저 눈에 들어오는 것은 연구시설에 관한 안내 패널. 여기서 연구시설에 관한 기본적인 정보를 얻고 나면 주 연구동으로 이동한다. 엘리베이터에 탑승한 로라는 자기 어머니의 이름이 있는 마더컴퓨터의 층으로 간다.



▲무인 안내 시스템



◀정보 검색 패널

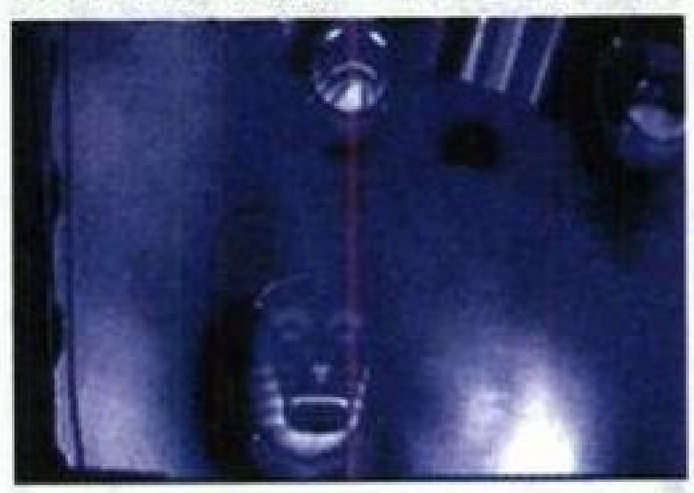


▲연구소의 구조도



▲어머니가 있는 곳으로

Xilo: *잘 왔다, 로라. 내 사랑하는 딸. 나는 루시, 너의 엄마란다. 네가 오기를 기다리고 있었어. …이거? 나는 여기에 있어. 잘 왔다, 로라. 내 사랑하는 딸아. 그래, 모든 것의 시작은 얼음 속에 잠자는 기억이었지. 지금으로부터 38년 전인 1963년, 나는 맘모스를 현대에 재생하기 위한 연구에 들어갔다. 즉, 맘모스의 복제를 시행하려고 했던 것이었다. 나를 중심으로 한 연구원은 1971년 겨울 이 캐나다의 영구동토에서 잠자는 얼음 속의 맘모스를 발견하고, 맘모스의 체내에 있는 유전자를 채취하는 데 성공했던 거지. 하지만, 아쉽게도 유전자는 연구에 사용할 수 없을 정도로 상해 있었어. 그런데 맘모스의 위 속에는 또 다른 생명체가 있다는 것을 발견한 거야. 놀랍게도 그건 등에 날개가 있는 사람이었어. 그는, 그래, 그는 남성이었어. 나는 그를 연구했고, 그리고 결심했어. 그의 정자를 채취해서 내 자궁에 수정시켜, 유익인의 아이를 낳기로 결심했어. 수정은 성공했지. 하지만 아쉽게도 뱃속의 아이에게는 날개가 달려있지 않았어. 그래도 괜찮았어. 뱃속의 아이는 맘모스의 위에서 적출한 생물과 내 사이에서 태어난 아이인걸. 12월 31일, 오로라가 평소보다 더더욱 빛나는 하늘 아래서 그 아이가 태어났어. 오랜 시간이 걸려 태어난 기적의 아이… 나는 하늘에서 빛나는 오로라와 나의 머릿글자를 따서 이름을 지었어. 로라라고. 그게 너야, 로라. … 너를 낳을 때 어떤 영상을 봤어. 그것은 거대한 돌의 출현이었어. 우주가 내게 말을 걸어 온 거지. 거대한 덩어리가 나타나 머나먼 우주로부터 지구를 향해 돌진한다는 것을 알게 되었지. 그리고 그것이 이 아이가 성장했을 때, 이 지구에 찾아올 것이라는 것도 알게 되었어. 나는 그제서야 비로소 내가 저지른 잘못을 깨달았어. 동시에 너에게 운명을 느꼈지. 그래서 내 목숨의 막을 내렸어. 하지만 실험실의 사람들과 정부는 실험을 계속하려 했지. 날개 달린 인간을 이 세*





▲Xilo의 모습 … 엄마!

POWER 공략왕! Dreamcast


▲외… 외계인?

상에 되살리는 실험을. 하지만 모체가 없으면 복제는 불가능하고 "죄"만 태어날 뿐이었어. 봐, 로라, 나를 죽여, 엄마를 죽여. 이러한 잘못이 또다시 반복되지 않도록. 내 의지가 아직 있을 동안 나를 죽여줘!

보스

Xilo

■연구소 본체 내부

보스라 부르기도 아쉬운 전투. 스스로가 파괴되기를 원하고 있으므로, 저항도 없고 일방적인 공격만이 계속된다. 먼저 본체 외부의 네 머리를 부수면 내부가 드러나는데, 일일이 총을 쏠 것도 없이 그레네이드 두 번을 끝내자. 내부가 드러나면 그레네이드는 통하지 않으니 머신건을 사용하도록.


▲그레네이드 한 방


◀또 한 방


▲이젠 머신건


▲무너지는 Xilo

중심부가 완전히 파괴되면 Xilo는 로라에게 고맙다는 말을 남기고 소멸해 간다. 그 과정에서 연구소가 무너져 내리기 시작하는데, 엘리베이터는 작동하지 않는다. 이봐, 어쩌라는 거야?

같은 시각, 데스 마운틴 정상에서는 문제의 마술사 노렉스가 섀도우와 융합하기 시작했다. 녀석, 뜻한 바를 이루어서 좋겠어?


▲섀도우의


▲완성체

어느 샌가 로라와 제니 두 사람은 워프되어 알 수 없는 작은 목조건물에 들어 있다. 자고 있는 제니를 깨워 말을 걸어 보니, 제니는 나쁜 느낌이 든다고 하면서 역사의 파노라마 같은 기이한 꿈 이야기를 들려준다. 중요한 것은 시간이라는 이야기를 해 주는데… 뭘 잘못 먹었나? 때마침 큰 진동이 오


▲두 사람이 페어난 작은 집


▲불길한 빛


◀▲▼제니는 녹아버린다


▲남겨진 것은 이것뿐

면서 문을 열어 보니, 데스 마운틴 정상이 붉게 빛나고 있는데, 저게 뭘까? 게다가 제니는 난데없이 비명을 지르더니, 기분이 이상하다는 말을 하며 기이한 빛을 내면서 녹아버린다.

대체가 무슨 일이 벌어진 것인가! 녹아버린다구? 귀엽지 않은 꼬마가 사라진 것은 좋지만, 로라는 자신의 곁에 남겨진 마지막 사람이 사라지자 주저앉아 오열하기 시작한다. 그리고 어디선가 들리는 차분한 목소리… 또 그 분의 목소리로군….



그레이트 마더: 로라, 일어서요.
북쪽에 솟은 거대한 산에 올라 저 무서운 힘을 손에 넣어야 합니다. 하나가 되는 겁니다. 그것만이 이 별을 구하는 길이 되어… 나는…

Item

침대의 위★: 핸드건 탄환
벽난로 오른쪽 아래★: 핸드건 탄환



▲저 곳이 데스 마운틴의 정상

하지만 사라진 사람은 사라진 사람이고, 남겨진 사람은 남겨진 사람이 해야 할 일이 있는 법. 목표는 라스트 보스, 파괴신 섀도우. 다른 사람들 모두가 없어지지 않도록 막아야 하는 것이 로라가 해야 할 일이 아닌가. 이것 저것 생각할 필요도 없이 한시라도 빨리 데스 마운틴의 정상으로 올라가야겠다. 기다려라, 섀도우.

Item

산장의 근처: 샷건 탄환, 그레네이드, 퍼스트에이드 스프레이(黃), (赤)
눈의 돌이 있는 분지: 샷건 탄환, 그레네이드, 퍼스트에이드 스프레이(黃)×2
꽃이 피어 있는 넓은 설원: 퍼스트에이드 스프레이(綠)×4, (黃), (赤)×3, 샷건 탄환, 그레네이드

마지막이라 그런지, 정말 이곳 저곳에 아이템이 많기도 하다. 안타까운 것은, 마땅한 사냥감이 나타나지 않는다는 것. 새도 토끼도 순록도 큰사슴도 없어 고기를 얻거나 사냥 실적을 올리는 것이 불가능하다. 뭐, 하긴 이제 마지막인데 그런 것 올려서 뭐하겠어? 그저 보스에게 가는 것만 생각하고 가는 것이 좋겠어.

드디어 데스 마운틴의 정상에 도착했다. 뭐, 거대한 동굴에 가까운 것이 아가리를 벌리고 있는데, 조금 움찔. 마지막 보스전에 어울리는 무대라는 데 한 표. 동굴 안으로 한 발 들어서면, 언제나 듣던 걸쭉한 목소리가 들려 온다.





그레이트 마더: 로라, 로라 파튼이여. 나는 그레이트 마더. 눈을 뜨세요. 로라, 로라, 느끼세요. 당신이 있는 지구를, 당신이 있는 시간을, 당신의 안에 잠든 기억을. 로라, 로라, 느껴요. 이곳은 당신이 있는 지구, 이곳은 당신이 있는 지구. 눈을 떠요.













데이빗: 로라, 그날 사고로부터 며칠이나 지났을까? 이제 나에겐 그저 시간이 서서히 지워져 갈 따름이야. 이상하군. 슬프진 않아. 눈이 내 몸을 묻어줄 거야. 시간이 없는 세상에서 단지 눈만이 내 몸에 계속 내려. 하얀 눈 속에서 나는 긴긴 시간을 거쳐 물이 되고 언젠가 흙이 되겠지. 그리고 거기엔 언젠가 조그만 꽃이 필지도 몰라. 있지, 로라. 어때, 로라. 멋진 일이라고 생각지 않아? 방에 꽃을 장식해 본 적도 없는 내가 긴 시간 속에서 조그마한 꽃이 되는 거야. 언젠가 어느 누군가가 그런 내 옆을 지나갈지도 몰라. 그때 그 사람은 웃을 지도 모르지. 혹은 울 지도 몰라. 희망에 넘쳐있을 수도 있고, 절망의 늪에 빠져 있을 지도 몰라. 하지만 그 때 나는 꽃이야. 거기에 뭐가 있건 없건 상관 없어. 단지 눈 속에서 작은 바람에 흔들리고 있을 뿐. 넌 살아라, 로라. 난 여기서 꽃이 되어 네 꿈을 꿀 테니까. 로라, 괜찮아. 너라면 할 수 있어.

섀도우



▲섀도우와의 대면



▲당차지만


▲비웃음당하는 기분이다

로라를 본 섀도우는, 자신은 신이며 자신에게 거역하는 자는 죽음을 면치 못한다, 자기는 그 무한한 힘으로 세계의 모든 것을 없애고 새로운 세상을 만들겠다는 식의, 용자를 만난 대마왕이 흔히 하는 대사를 지껄이는데, 잠깐 코웃음이 났었다. 화도 안나네.

드디어 마지막 보스인 섀도우와의 전투가 시작된다. 기본적으로 섀도우의 급소는 중앙의 거대한 눈. 특히 정확히 가운데를 맞춰야 제대로 데미지를 입힐 수 있다. 녀석은 파괴의 신답게 화려하고 강력한 공격을 구사해 오는데, 회피는 물론이고 공격을 막을 방법도 없다. 뭐, 그래도 자주 공격해 오는 것은 아니니, 크게 겁낼 필요는 없겠어.


▲눈을 노려라


▲라스트 보스답게 화려하다

어느 정도 시간이 지나면, 섀도우는 자신의 진정한 힘을 보여주겠다며 로라의 시각을 봉해 온다. 뭔가 했더니 조금씩 화면이 어두워지며 결국 앞이 전혀 보이지 않게 되는 거네. 까짓것 무시하고 계속 공격하니 계속 HP가 떨어지잖아. 뭐 대단한 건가 했더니, 별 것 아니었네. 섀도우는 보이지 않지만 그 에너지 막대는 보이니까, 적당히 조준해서 (공격이 통하는지는 에너지 막대의 색이 변하는가를 확인하면 된다) 적당히 에너지를 갉아두고 있으면 되겠어.


▲시각 봉인

그 대로 시간이 조금 더 지나니, 이번엔 또 청각도 봉인하겠다고 으름장을 놓는다. 과연, 조금 있으니 아무 소리도 들리지 않는군. 이쪽은 전혀 상관 없는데, 로라는 상당히 좌절한 모양이야. 어느 순간 정신을 차리고 보니, HP는 1 남아있고 전혀 공격을 시도하지도 않잖아. 답답한 여자. 그래도, 역시 이럴 때 힘을 주는 존재가 로라에게는 있었군.

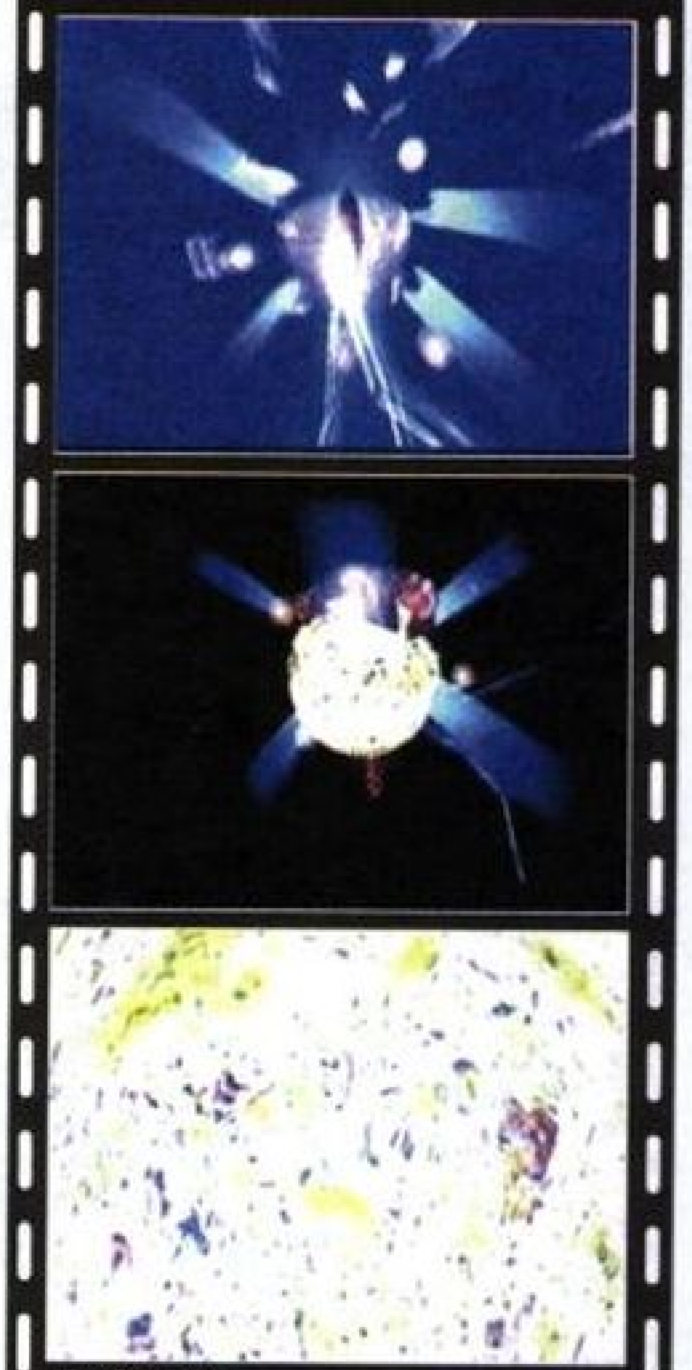

▲안보여, 안들려!

데이빗: 로라, 이제 이별이다. 슬퍼하지 마. 괜찮아, 괜찮아, 너라면 할 수 있어. 하, 그래, 네게 선물할 게 있었어. 언젠가 그것을 보면 날 기억해줘. 너의 소중한 물건 속에 끼워놓을 테니까. 로라 내 이름을 기억해 줘. 내 이름은 데이빗. 그럼 안녕, 로라.

소중한 것이라. 데이빗이 말하는 로라의 소중한 것이라면 당연히 콤팩트겠지. 역시, 콤팩트를 열어 보니 데이빗의 선물. 이 것을 사용하니… 시각도 청각도 자신감도 용기도 회복이닷! 가엾은 섀도우, 꿈을


▲배경이 난리가 났다

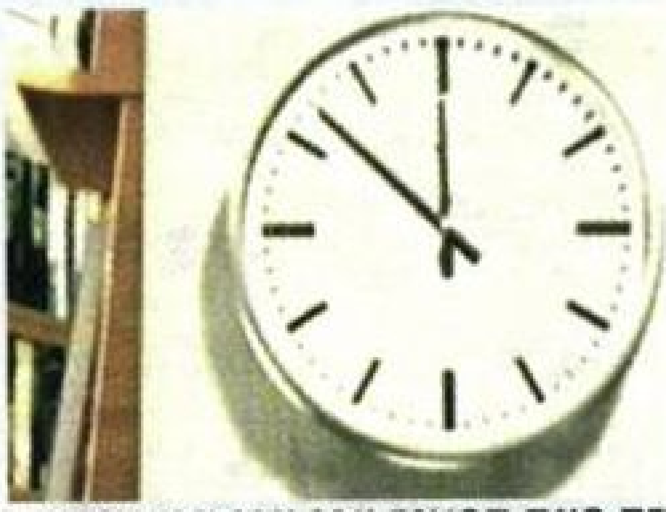
D의 식탁 2


섀도우의 최후

펼치기도 전에 악랄한 로라의 앞에 무릎을 꿇고 마는구나.

그레이트 마더: 로라, 로라, 내 목소리가 들립니까? 악은 소멸되었습니다. 움직일 수 있을 겁니다. 로라, 지금이야말로 저 무서운 힘과 융합할 때. 아무것도 보이지 않고 들리지 않더라도 천천히 나아가세요. 그리고 그 힘을 손에 넣어서 그 미지의 힘으로 이 지구를 구하는 겁니다. 느끼세요. 지구를, 느끼세요. 당신의 안에 잠자는 기억을, 그리고 믿는 겁니다. 당신의 힘을, 자신이 할 수 있는 일을, 힘은 당신에게 기적을 일으켜 줄 겁니다. 자! 로라, 오랜 시간을 거쳐 태어난 아이여, 잘 들으세요. 당신은 아직 모르겠죠. 이 무한하다고 생각되는 우주에도 끝이 있다는 것을, 무한하다고 생각되는 시간의 흐름에도 끝이 있다는 것을, 당신은 아직 아무것도 모릅니다. 당신은 갓 태어난 갓난아기입니다. 지금 다시 한 번 당신은 여행을 떠나야 합니다. 더 크고 더 무서운 여행을, 자, 지금이야 말로 그를 만나러 가는 겁니다. 기억하고 있습니까? 그의 이름을, 당신을 구해준 그 남자의 이름을, 그 사람이야 말로 당신의 영혼을 구해준 사람입니다. 다시 한 번 그를 만나 힘을 하나로 만드는 겁니다. 자, 로라, 그의 이름을 부르세요. 모든 것의 영혼을 구하기 위해, 당신이 당신 자신이 되기 위해, 그의 이름을 부르는 겁니다! 자! 자, 로라!
로라: …데이빗….

에필로그


▲1999년 12월 30일 23시 52분으로 돌아온 로라



▲일어서다가 눈에 들어온 책은 킴벌리의 시집

데이빗: 저, 이거, 떨어뜨리셨습니다.


▲데이빗, 그 사람이다

데이빗: 멋진 어머니께서 주신 물건이군요. 소중히 해야죠, 로라씨. … 아, 실례. 여기에 이름이 새겨져 있어서 말이지. 그리고, 왠지 당신과는 처음 만나는 것 같지 않은 기분이 들어서. … 자.


▲킴벌리의 시집에도 관심을 보이는 데이빗

데이빗: 아, 그거, 그 시집. 킴벌리 폭스… 당신도 그녀의 팬인가? 나도 읽어본 적이 있는데, 아직 그다지 유명하지는 않지만 좋은 시를 쓰더군요. 내가 이 책에서 가장 좋아하는 시는… 이거, 이 '빛'이라는 제목의 시. 이 시는, 그녀가 상상한 가공의 친구, 어떤 여성에 대해 쓰여진 시예요. 그 여성은… 아, 알았다. 어째서 당신을 만난 것이 처음같지 않은지. 이 시에 등장하는 여자, 그녀가 당신과 닮았어. 하하, 신기하군. 꼭 읽어봐요. 정말 멋지니까. 그녀의 시들은, 이것도 저것도 살아가는 희망과 사랑으로 가득차 있어.


▲묘한 기분이 되어 버린 로라

데이빗: 아, 로라씨, 봐요!


▶눈을 본 데이빗은 길거리로 뛰어나간다

데이빗: 예쁘다….


▲예전과 (미래와?) 마찬가지로 눈을 좋아한다

데이빗: 그럼 나는 이만.


▶눈치 없이 사라지려는 데이빗을

로라: 데이빗!


◀로라가 불러 세우고

로라: 데이빗!


▲안기는 로라

로라: 데이빗….


▲두 사람이 하나가 되어 맞는 새해

클리어한 당신만의 특권

만일, 한 번 클리어한 후에 다시 한 번 플레이해 보고 싶은 생각이 들었다면, 좋다. 대신 당신은 두 가지 숙제를 안게 될 것이다. 그 하나는 God of Hunter의 칭호 획득. 두 번이나 플레이했는데, 안 딸 겁니까? 두 번째의 숙제는 괴물체와의 조우. 한 번 클리어한 데이터가 있는 상태로 처음부터 다시 플레이하여 Disc2까지 진행했을 때, HP가 꽉 찬 상태로 마린 호수 한가운데의 섬에 올라가면 무언가를 만나게 된다. 두 번째 플레이하는 사람은 보지 않으면 후회한다.


◀저것이

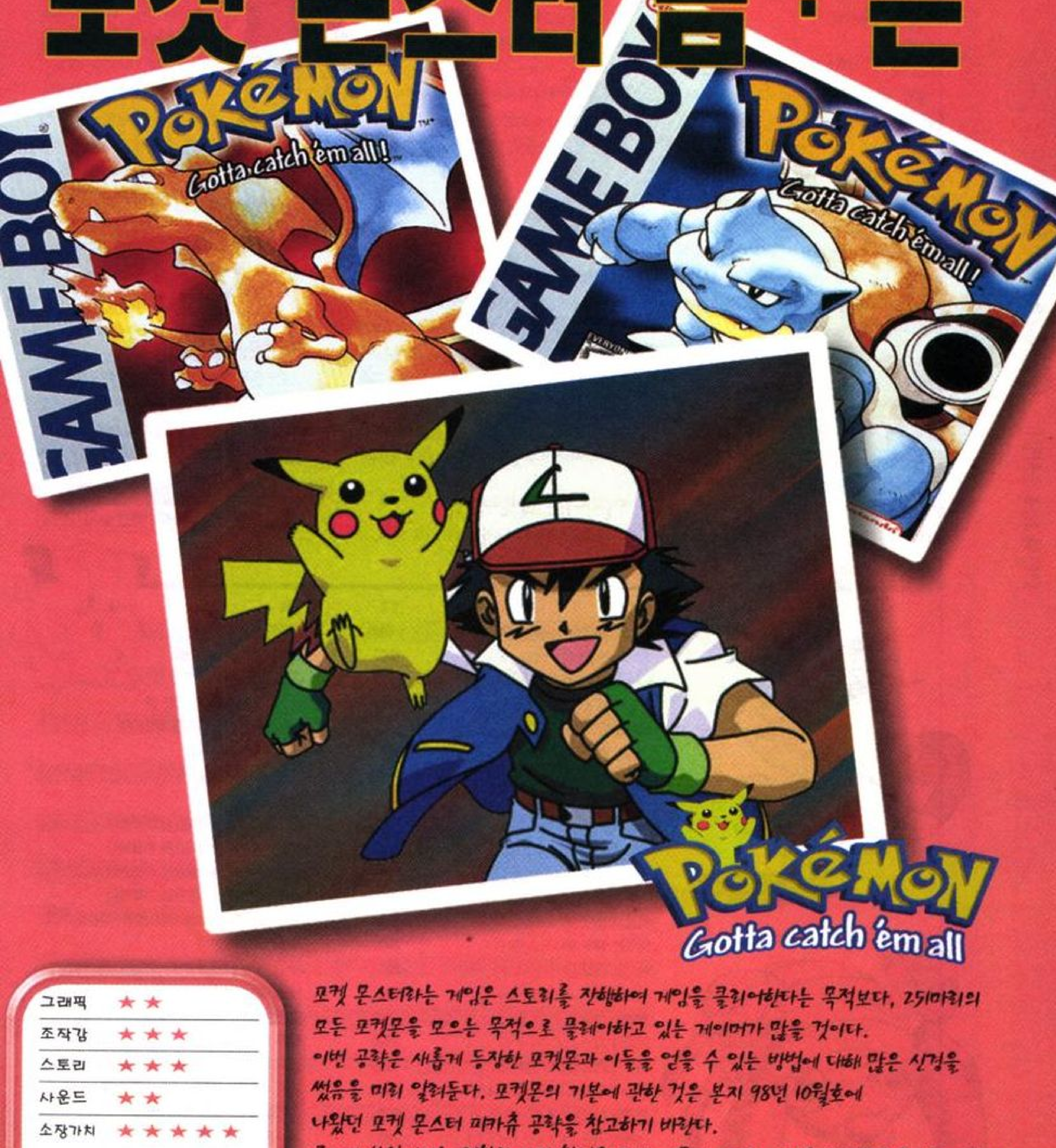

▲무엇이냐

 © WARP

●장르:롤플레잉 ●제작사:닌텐도/게임프릭 ●발매일:11월 21일 ●발매가:3, 800엔 GameBoy

이번에는 100마리다!

포켓 몬스터 금·은



그래픽	★★
조작감	★★★
스토리	★★★
사운드	★★
소장가치	★★★★★

포켓 몬스터라는 게임은 스토리를 진행하여 게임을 클리어한다는 목적보다, 251마리의 모든 포켓몬을 모으는 목적으로 플레이하고 있는 게이머가 많을 것이다.

이번 공략은 새롭게 등장한 포켓몬과 이들을 얻을 수 있는 방법에 대해 많은 신경을 썼음을 미리 알려둔다. 포켓몬의 기본에 관한 것은 본지 98년 10월호에 나왔던 포켓 몬스터 피카츄 공략을 참고하기 바란다.

주: 이 분석에서는 원활한 사진 촬영을 위해 에뮬레이터로 게임을 진행했음을 알려드립니다

공략 → 문학준





새로운 시스템

포켓몬 금 · 은에서는 전편에 없었던 다양한 시스템이 추가되었다. 전작을 해보았던 사람이더라도 게임을 시작하기 전에 반드시 읽어야 할 부분이다.

시간대에 따라 변화하는 이벤트

게임 중 시간대에 따라서는 아침, 낮, 밤의 3가지 시간대가 있으며, 아침은 오전 4시부터, 낮은 오전 10부터, 그리고 밤은 오후 6시부터 시작된다. 게임 중에는 이 시간대에 따라 메시지와 이벤트가 변화한다. 시간대는 포켓몬의 기술에도 관계가 있어서, 풀 타입의 포켓몬이 사용하는 HP 회복 기술인 "광합성"의 경우, 아침과 밤에 사용하면 그다지 플러스 효과를 보지 못하지만, 낮에 사용하면 대량으로 HP가 회복된다. 또한 시간대는 포켓몬의 출현율에도 영향을 준다.

요일에 따라 변화하는 이벤트

게임에서는 특정 요일에만 등장하는 상점과 포켓몬이 있다. 코가네 시티의 지하도에 위치한 불법 상점이 그 대표적인 예이다.

포켓 기어를 사용하자

코가네 시티의 라디오 탑에서 포켓 기어용 라디오 카드를 얻을 수 있다. 라디오 프로그램은 시간대와 지역에 따라 변한다. 이 중에서도 포켓몬 뮤직(ポケモンミュージック)은 포켓몬의 출현율을 변화시키는 프로그램이다. 일, 화, 목, 토요일은 출현율 업, 월, 수, 금은 출현율이 낮아지는 프로그램이 나온다.

친숙도(なつき度)

포케몬에게는 보이지 않는 파라메터로 친숙도가 있다. 이것은 포켓몬의 진화와 게임 중에 얻을 수 있는 도구에 영향을 준다. 코가네 시티의 미용실에서 털을 골라 주거나, 회복계의 도구를 많이 사용해 주거나 하면 친숙도가 오른다. 그러나 독 상태나 빈사 상태로 놔두면 반대로 떨어진다. 포켓몬의 친숙도는 아사기 시티의 포켓몬 센터에서 알 수 있다.

어머니는 쇼핑녀

여러분은 트레이너와의 배틀 후 받게 되는 금액 중에서 일부가 어머니에게 돌아가는 것을 알 수 있을 것이다. 이 돈은 바로 저축하기 위해 어머니에게 보내는 것인데, 때로는 해독제나 회복약 등을 구입하기도 한다. 그러나 괜히 구입하는 것이 아니다. 시중에서 팔고 있는 금액보다 싸게 구입하니 불평은 말도록. 때로는 월석(つきのいし) 등의 진귀한 아이템도 구입할 때가 있다.



포켓몬을 얻을 확률

포켓몬을 얻기 위해서는 상대에게 어느 정도 대미지를 준 다음, 독이나 마비 상태로 만들면 얻기 쉬워진다. 상태에 따른 얻을 확률은 다음과 같다.

독	화상	마비	수면	동상
(낮음)	(약간 낮음)	(중간)	(약간 높음)	(높음)

도구리스트



아이템 명	가격	효과
마스터 볼(マスターボール)	비매품	포획률 100%
하이퍼 볼(ハイパーボール)	1200	포획률이 매우 높은 볼
슈퍼 볼 (スーパーボール)	600	포획률이 높은 볼
몬스터 볼 (モンスターボール)	200	몬스터를 포획할 수 있는 볼
해독제 (どくけし)	100	스테이터스 이상(독)을 치료한다
대단한 외상약 (すごいキズぐすり)	1200	HP를 200 회복한다
좋은 외상약 (いいキズぐすり)	700	HP를 50 회복한다
외상약 (キズぐすり)	300	HP를 20 회복한다
화상 치료제 (やけどなおし)	250	스테이터스 이상(화상)을 치료한다
동상 치료제 (こおりなおし)	250	스테이터스 이상(동상)을 치료한다
졸음 방지제 (ねむけざまし)	250	스테이터스 이상(졸음)을 치료한다
마비 치료제 (まひなおし)	200	스테이터스 이상(마비)을 치료한다
막강 치료제 (なんでもなおし)	600	모든 스테이터스 이상(빈사상태 제외)을 치료
맛있는 생수 (おいしいみず) *	200	HP를 50 회복한다
사이코 소다 (サイコソーダ)	300	HP를 60 회복한다
믹스오레 (ミックスソーダ)	350	HP를 80 회복한다
회복약 (かいふくのくすり)	3000	모든 HP와 스테이터스 이상을 치료한다
만땅약 (まんたんのくすり)	2500	모든 HP를 회복한다
튼튼 조각 (げんきのかけら)	1500	빈사 상태에서 최대 HP의 1/2로 회복한다
튼튼 덩어리 (げんきのかたまり)	4000	빈사 상태에서 모든 HP를 회복한다
요크아 탈 (ヨクアタール)	950	명중률을 일시적으로 높인다
이펙트 가드 (エフェクトガード)	700	특수공격을 방어한다
크리티 커터 (クリティカッター)	650	급소에 맞출 확률을 일시적으로 높인다
플러스 파워 (プラスパワー)	500	공격력을 일시적으로 높인다











디펜더 (ディフェンダー)	550	방어력을 일시적으로 높인다
스피더 (スピーダー)	350	민첩함을 일시적으로 높인다
스페셜 업 (スペシャルアップ)	350	특수능력을 일시적으로 높인다
맥스 업 (マックスアップ)	9800	HP의 기초 포인트를 높인다
타우린 (タウリン)	9800	공격력의 기초 포인트를 올린다.
브롬 헥신 (ブロムヘキシン)	9800	방어력의 기초 포인트를 올린다.
인도 메타신 (インドメタシン)	9800	민첩성의 기초 포인트를 올린다.
리조 치움 (リゾチウム)	9800	특수 능력의 기초 포인트를 올린다.
이상한 엿 (ふしぎなアメ)	4800	포켓몬의 레벨을 1 올린다
포인트 업 (ポインポアップ)	비매품	PP의 최대치를 올린다
피피 에이드 (ピーピーエイド)	비매품	포켓몬의 PP(기술 한 개만 해당)를 10 회복
피피 리커버 (ピーピーリカバー)	비매품	포켓몬의 PP(기술 한 개만 해당)를 모두
피피 에이더 (ピーピーエイダー)	비매품	포켓몬의 PP를 각각 10씩 회복한다
피피 맥스 (ピーピーマックス)	비매품	포켓몬의 PP를 모두 회복한다
월석(つきのいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
불의 돌 (ほのおのいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
물의 돌 (みずのいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
벼락의 돌 (かみなりのいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
리프의 돌 (リーフのいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
동굴 탈출용 끈 (あなぬけのヒモ)	550	사용하면 던전에서 바로 빠져 나온다
곤충 스프레이 (むしよけスプレー)	350	100보 동안 약한 포켓몬이 접근하지 않음
실버 스프레이 (シルバースプレー)	500	200보 동안 약한 포켓몬이 접근하지 않음
골드 스프레이 (ゴールドスプレー)	700	300보 동안 약한 포켓몬이 접근하지 않음
금구슬 (きんのたま)	10000	팔면 돈이 되는 비싼 구슬
피피 인형 (ピッピにんぎょう)	1000	전투에서 사용하면 반드시 도망갈 수 있다
다우징 머신 (ダウジンマシン)	비매품	화면 내에 숨겨진 아이템을 찾는 기계



기술



노멀 기술(공격기)

■특성: 물리공격

많은 포켓몬이 처음부터 갖고 있는 기술이며 그 숫자가 많지만, 전투에 크게 영향을 미치는 고위력의 기술은 적다. 전작에서 맹위를 떨쳤던 베어 째기(きりさく)는 급소에 맞을 확률이 매우 낮아졌기 때문에 이번에는 그다지 쓰이지 않을 것 같다. 주목할 기술은 포획에 편리한 칼등치기(みねうち), 전광석화의 상급기인 신속(しんそく), 위력이 높아진 필사 태클(すてみタックル).

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
달라붙기(からみつく)	10	100	35	무	추가 효과로써 1할의 확률로 상대의 민첩성이 1단계 하락한다
조르기(しめつける)	15	75	20	무	한번 사용하면 그 다음 2~5턴간 매회 대미지를 주고, 그 상대는 도망치거나 포켓몬을 바꿀 수 없다
휘감기(まきつく)	15	85	20	무	한번 사용하면 그 다음 2~5턴간 매회 대미지를 주고, 그 상대는 도망치거나 포켓몬을 바꿀 수 없다
왕복 따귀 때리기(おうふくビンタ)	15	85	10	무	1턴에 2~5회 연속으로 공격한다
구슬 던지기(たまなげ)	15	85	20	무	1턴에 2~5회 연속으로 공격한다
마구 찌르기(みだれづき)	15	85	20	무	1턴에 2~5회 연속으로 공격한다
마구 할퀴기(みだれひっかき)	18	80	15	무	1턴에 2~5회 연속으로 공격한다
연속 펀치(れんぞくパンチ)	18	85	15	무	1턴에 2~5회 연속으로 공격한다
가시 캐논(とげキャノン)	20	100	15	무	1턴에 2~5회 연속으로 공격한다
분노(いかり)	20	100	20	무	상대의 공격을 받을 때마다 기술의 위력이 오른다
고속 스핀(こうそくスピン)	20	100	40	무	공격과 동시에 휘감기와 소용돌이 불꽃 등의 연속 공격기에서 탈출한다
부딪히기(たいあたり)	35	95	35	무	보통 공격
때리기(はたく)	40	100	35	무	보통 공격
할퀴기(ひっかく)	40	100	35	무	보통 공격
전광석화(でんこうせっか)	40	100	30	무	반드시 선제 공격이 가능하다
코골기(いびき)	40	100	15	무	수면 상태에서 사용해야 성공할 수 있다. 3할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다
고양이에게 금화(ねこにこばん)	40	100	20	구16	전투 종료 후 레벨×공격회수×2의 돈이 들어온다.



기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
칼등치기(みねうち)	40	100	40	무	상대의 HP를 반드시 1 남긴다
기합베기(いあいぎり)	50	95	30	비01	보통 공격
발버둥치기(わるあがき)	50	100	1	무	모든 기술의 PP를 다 사용하면 쓸 수 있다. 상대에게 준 대미지의 1/4을 자신도 입는다
자르기(はさむ)	55	100	30	무	보통 공격
스피드 스타(スピードスター)	60	-	20	39	공격이 반드시 맞는다
뿔로 받기(つのでつく)	65	100	25	무	보통 공격
짓밟기(ふみつけ)	65	100	20	무	3할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다
베어 째기(きりさく)	70	100	20	무	급소에 맞추기 쉽다
박치기(ずつき)	70	100	15	02	3할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다. 필드상에서는 특정 나무에 대고 사용하면, 야생 포켓몬을 떨어뜨릴 수 있다
삐악삐악 펀치(ピヨピヨパンチ)	70	100	10	무	2할의 확률로 상대를 혼란시킨다
내던지기(たたきつける)	80	75	20	무	보통 공격
진공베기(かまいたち)	80	75	10	구02	급소를 공격한다
괴력(かいりき)	80	100	15	비04	보통 공격. 필드상에서 사용하면 바위를 움직일 수 있다
신속(しんそく)	80	100	5	무	반드시 선제 공격을 가한다
트라이 어택(トライアタック)	80	100	10	구49	2할의 확률로 상대를 마비, 화상, 동상 상태 중 하나로 만든다
필살 앞니(ひっさつまえば)	80	90	15	무	1할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다
메가톤 펀치(メガトンパンチ)	80	85	20	구01	보통 공격
덮치기(のしかかり)	85	100	15	구08	3할의 확률로 상대를 마비시킨다
돌진(とっしん)	90	85	20	구09	상대에게 입힌 대미지의 1/4을 자신도 입는다
난동부리기(あばれる)	90	100	20	무	2~3턴 연속으로 공격하지만 공격이 끝나면 혼란 상태에 빠진다
알 폭탄(タマゴばくだん)	100	75	10	구37	보통 공격
로켓 박치기(ロケットずつき)	100	100	15	구40	첫 번째 턴은 모으고, 두 번째 턴에서 공격한다. 모을 때에는 자신의 방어가 1단계 오른다
필사 태클(すてみタックル)	120	100	15	구10	상대에게 입힌 대미지의 1/4을 자신도 입는다
메가톤 킥(メガトンキック)	120	75	5	구05	보통 공격
파괴 광선(はかいこうせん)	150	90	5	15	상대에게 맞추면, 다음 턴은 행동 불능이 된다(피했다면 상관없음)
자폭(じばく)	200	100	5	구36	기술을 사용한 다음에 빈사 상태가 된다
대폭발(だいばくはつ)	250	100	5	구47	기술을 사용한 다음에 빈사 상태가 된다
소닉 붐(ソニックブーム)	-	90	20	무	포켓몬의 능력에 상관없이 반드시 20의 고정 대미지를 준다
뿔 드릴(つのドリル)	-	30	5	구07	명중하면 상대는 반드시 빈사 상태에 빠진다
가위 단두대(ハサミギロチン)	-	30	5	무	명중하면 상대는 반드시 빈사 상태에 빠진다
분노의 앞니(いかりのまえば)	?	90	10	무	상대의 HP를 절반으로 만든다
은혜 갚기(おんがえし)	?	100	20	27	사용하는 포켓몬의 친숙도가 높을수록 위력이 높아진다
화풀이 하기(やつあたり)	?	100	20	21	사용하는 포켓몬의 친숙도가 낮을수록 위력이 높아진다
바둥바둥(じたばた)	?	100	15	무	자신의 남은 HP가 적을수록 기술의 위력이 높아진다
선물(プレゼント)	?	90	15	무	상대에게 40, 80, 120의 대미지를 주던지, 아니면 HP를 80 회복시키던지, 이 중 하나의 효과가 나타난다
각성된 파워(めざめるパワー)	?	100	15	10	사용하는 포켓몬에 따라 기술 타입과 위력이 변하며, 화염 타입의 포켓몬이 물속성의 공격을 사용할 때도 있다.
인내(がまん)	?	100	10	구34	기술을 선택하면 2~3턴 간 적의 공격을 받은 다음, 받은 대미지의 2배로 공격한다

노멀기술(기타)

매우 많은 기술이 추가되었으며, 단단히 묶기(かなしばり), 텍스처(テクスチャー)등의 성질이 변한 기술도 있다. 주의할 점은 이들 기술은 노멀 속성이지만 고스트 타입에게도 효과를 발휘한다는 점이다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
긴장하기(かくばる)	-	-	30	-	자신의 공격력을 1단계 올린다
검무(つるぎのまい)	-	-	30	구03	자신의 공격력을 2단계 올린다
배짱(はらだいこ)	-	-	10	-	자신의 HP를 최대치의 1/2만큼 없애는 대신에 공격력이 최대가 된다
딱딱해지기(かたくなる)	-	-	30	-	자신의 방어력을 1단계 올린다
둥글게 말기(まるくなる)	-	-	40	-	자신의 방어력을 1단계 올린다
성장(せいちょう)	-	-	40	-	자신의 특수 공격력을 1단계 올린다
그림자 분신(かげぶんしん)	-	-	15	구32	자신의 회피율을 1단계 올린다



●포켓 몬스터 금 · 은

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
울먹이기(なきごえ)	-	100	40	-	상대의 공격력을 1단계 내린다
응석부리기(あまえる)	-	100	20	-	상대의 공격력을 2단계 내린다
꼬리 치기(しっぽをふる)	-	100	30	-	상대의 방어력을 1단계 내린다
싫은 소리(いやなおと)	-	85	40	-	상대의 방어력을 2단계 내린다
무서운 얼굴(こわいかお)	-	90	10	-	상대의 민첩성을 2단계 내린다
연막(えんまく)	-	100	20	-	상대의 명중률을 1단계 내린다
플래시(フラッシュ)	-	70	20	비05	상대의 명중률을 1단계 내린다. 필드상에서 사용하면 컴컴한 동굴을 밝게 만들 수 있다
달콤한 향기(あまいかおり)	-	100	20	12	상대의 회피율을 1단계 내린다. 필드 상에서 사용하면 반드시 야생 포켓몬이 출현한다
자기 암시(じこあんじ)	-	-	10	09	상대에게 걸려 있는 보조 효과(올라가거나 내려간 모든 보조 효과)를 자신에게도 건다
노래부르기(うたう)	-	55	15	-	상대를 잠자게 만든다
악마의 키스(あくまのキッス)	-	75	15	-	상대를 잠자게 만든다
뱀눈으로 노려보기(へびにらみ)	-	75	30	-	상대를 마비시킨다
초음파(ちょうおんぱ)	-	55	20	-	상대를 혼란시킨다
천사의 키스(てんしのキッス)	-	75	10	-	상대를 혼란시킨다
뽐내기(いばる)	-	90	15	34	상대를 혼란시키지만 상대의 공격력도 2단계 오른다
메로메로(メロメロ)	-	100	15	45	♂포켓몬이라면 ♀포켓몬에 대해서, ♀포켓몬이라면 ♂포켓몬에 대해서 효과를 발휘하는 기술로, 상대에게 적중하면 5할의 확률로 기술을 사용할 수 없게 된다
신비한 방어(しんぴのまもり)	-	-	25	-	5턴 간, 독과 수면 등의 상태 이상이 되지 않는다. 포켓몬을 교환해도 효과는 계승된다
바톤 터치(バトンタッチ)	-	-	40	-	아군의 포켓몬과 교대한다. 교대할 때 자신에게 걸려있는 모든 보조 효과를 계승하게 된다
대신하기(みがわり)	-	-	10	구50	HP의 1/4에 해당하는 분신을 만든다. 분신이 공격을 받을 동안 대미지와 상태 이상은 입지 않는다
치료 방울(いやしのすず)	-	-	5	-	아군 포켓몬의 모든 상태 이상을 회복한다
간파하기(みやぶる)	-	100	40	-	상대의 회피율을 원래대로 돌려 놓는다. 고스트 타입의 포켓몬에게 사용하면 노멀 또는 격투 타입의 공격이 맞게 된다
기합 모으기(きあいだめ)	-	-	30	-	기술을 사용한 후에는 공격이 급소에 맞기 쉬워 진다
마음의 눈(こころのめ)	-	100	5	-	다음 턴에 사용하는 기술은 반드시 맞게 된다
록 온(ロックオン)	-	100	5	-	다음 턴에 사용하는 기술은 반드시 맞게 된다
알 낳기(タマゴうみ)	-	-	10	구41	HP를 최대치의 1/2만큼 회복한다. 필드 상에서는 HP의 1/5를 동료 포켓몬에게 나누어준다
우유 마시기(ミルクのみ)	-	-	10	-	HP를 최대치의 1/2만큼 회복한다. 필드 상에서는 HP의 1/5를 동료 포켓몬에게 나누어준다
아침햇살(あさのひざし)	-	-	5	-	HP를 회복하지만, 회복량은 시간대에 변한다. 아침에 회복량이 크다
달빛(つきのひかり)	-	-	5	-	HP를 회복하지만, 회복량은 시간대에 따라 변한다. 밤에 회복량이 크다
무승부(いたみわけ)	-	100	20	-	자신의 HP와 상대의 HP를 모은 다음, 그 1/2씩 서로 나눈다
단단히 묶기(かなしばり)	-	55	20	-	상대가 마지막에 사용한 기술을 수 턴 동안 사용할 수 없게 만든다
앵콜(アンコール)	-	100	5	-	상대가 마지막에 사용한 기술을 2~6회 반복한다
스케치(スケッチ)	-	-	1	-	상대가 마지막에 사용한 기술을 카피한다. 카피한 기술은 전투후에도 남으며, 스케치는 없어진다
텍스처2(テクスチャー2)	-	100	30	-	자신의 타입을 상대가 마지막에 사용한 기술에 강한 타입으로 변화시킨다
텍스처(テクスチャー)	-	-	30	-	자신의 타입을 가지고 있는 기술 중 하나와 같은 타입으로 변화시킨다
견디기(こらえる)	-	-	10	20	이 기술을 사용한 턴에는 공격을 받아도 반드시 HP를 1은 남긴다. 하지만 연속으로 사용하면 성공률이 내려간다
지키기(まもる)	-	-	10	17	이 기술을 사용한 턴에는 상대의 공격을 방비할 수 있다. 하지만 연속으로 사용하면 성공률이 내려간다
날려보내기(ふきとばし)	-	-	10	-	야생 포켓몬과의 전투에서 사용하면 전투를 강제로 종료시킬 수 있다. 트레이너전에서 사용하면 전투상대의 포켓몬을 강제적으로 교대시킨다
으르렁거리기(ほえる)	-	100	20	05	야생 포켓몬과의 전투에서 사용하면 전투를 강제적으로 종료시킨다. 트레이너 전에서 사용하면 대전 상대의 포켓몬을 강제적으로 교대시킨다
손가락 흔들기(ゆびをふる)	-	-	10	구35	모든 기술 중에서 랜덤으로 기술을 하나 사용한다
잠꼬대(ねごと)	-	-	10	35	자신이 수면 상태일 때 사용하면 가지고 있는 기술을 랜덤으로 사용한다. 수면 상태가 아니라면 성공하지 않는다



기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
변신(へんしん)	-	-	10	-	상대와 같은 포켓몬으로 변하며, 같은 기술을 사용한다. 하지만 기술의 PP는 모두 5가 된다
검은 시선(くろいまなざし)	-	100	5	-	기술을 사용한 포켓몬이 있을 동안은 상대는 도망치거나 바꿀 수 없다
멸망의 노래(ほろびのうた)	-	-	5	-	양쪽 포켓몬이 3턴 후에 함께 빈사 상태가 된다. 하지만 이 기술을 사용한 포켓몬을 교대시키면 무효가 된다
점프하기(はねる)	-	-	40	-	아무런 효과가 없다

불꽃기술

■특성: 특수공격

위력, 명중률, 추가 효과에서 매우 뛰어난 성스러운 불꽃(せいなるほのお)이 추가되었지만 이 기술은 호우오우의 전용기술이다. 불꽃 기술 중에서 기본이 되는 기술은 화염 방사와 대문자이니 잘 이용할 것.

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
소용돌이 불꽃(ほのおのうず)	15	70	15	-	1번 사용하면 그 다음 2~5턴 간 매회 대미지를 주고, 그 상대는 도망치거나 포켓몬을 바꿀 수 없다
불똥(ひのこ)	40	100	25	-	1할의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다
화염 차륜(かえんぐるま)	60	100	25	-	1할의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다
불꽃 펀치(ほのおのパンチ)	75	100	15	48	1할의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다
화염 방사(かえんほうしゃ)	95	100	15	-	1할의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다
성스러운 불꽃(せいなるほのお)	100	95	5	-	5할의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다
대문자(だいもんじ)	120	85	5	38	1할의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다
쾌청한 날씨(にほんばれ)	-	-	5	11	5턴간, 화염 타입의 기술에 위력을 높힌다. 풀 타입의 기술인 솔라빔(ソラービーム)을 발사 가능하게 만든다. 풀 타입의 기술인 광합성(こうごうせい)의 회복량이 증가한다

물기술



■특성: 특수 공격

몇 가지의 신기술이 추가되었지만, 그래도 주력이 되는 기술은 비전 머신으로 얻을 수 있는 파도타기(なみのり). 또, 포켓몬의 교환을 방지하는 소용돌이(うずしお)와 위력을 높여주는 기우제로 상당한 위력을 발휘하는 타입이다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
소용돌이(うずしお)	15	70	15	비06	한번 사용하면, 그 다음 2~5턴 간 매회 대미지를 주고, 그 상대는 도망치거나 포켓몬을 바꿀 수 없다. 필드 상에서 사용하면 수상에서 일어나는 소용돌이를 멈추게 할 수 있다
물거품(あわ)	20	100	30	-	1할의 확률로 상대의 민첩성을 1단계 내린다
공수 찌르기	35	75	10	-	한번 사용하면 그 다음 2~5턴간 매회 대미지를 주고, 그 상대는 도망치거나 포켓몬을 바꿀 수 없다.
물총(みずでっぽう)	40	100	25	구12	보통 공격
버블 광선(バブルこうせん)	65	100	20	구11	1할의 확률로 상대의 민첩성을 1단계 내린다
옥탄봉(オクタンほう)	65	85	10	-	5할의 확률로 상대의 명중률을 1단계 내린다
거슬러 오르기(たきのぼり)	80	100	15	비07	보통 공격, 필드 상에서 사용하면 폭포를 올라갈 수 있다
클럽 햄머(クラブハンマー)	90	85	10	-	급소에 맞추기 쉽다
파도타기(なみのり)	95	100	15	비03	보통 공격, 필드상에서 사용하면 물 위를 이동할 수 있다
하이드로 펌프(ハイドロポンプ)	120	80	5	-	보통 공격
껍데기 숨기(からにこもる)	-	-	40	-	자신의 방어력을 1단계 올린다
기우제(あまごい)	-	-	5	18	5턴간 물 타입 기술의 위력을 올린다. 전기 타입의 기술인 벼락(かみのり)의 명중률이 오른다



전기기술

■특성: 특수 공격

10만 볼트(10まんボルト)는 변함없는 위력을 보이지만 기술 머신으로 등장하지 않기 때문에 사용할 수 있는 포켓몬이 제한된다. 그 대신에 벼락의 위력과 추가 효과가 강화되었다. 새로운 기술인 전자봉(でんじほう)은 명중률이 낮지만, 스스로 익히는 코일(コイル), 폴리곤(ポリゴン)은 록 온(ロックオン)도 익히기 때문에 함께 병행하여 사용하면 많은 도움이 된다.







기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
전기 쇼크(でんきショック)	40	100	30	-	1할의 확률로 상대를 마비시킨다
스파크(スパーク)	65	100	20	-	3할의 확률로 상대를 마비시킨다
벼락 펀치(かみなりパンチ)	75	100	15	41	1할의 확률로 상대를 마비시킨다
10만 볼트(10まんボルト)	95	100	15	구24	1할의 확률로 상대를 마비시킨다
전자봉(でんじほう)	100	50	5	07	명중하면 상대를 반드시 마비시킨다
벼락(かみなり)	120	70	10	25	3할의 확률로 상대를 마비시킨다
전자파(でんじは)	-	100	20	구45	상대를 마비시킨다. 지면 타입에게는 무효

풀기술

■특성: 특수공격

주력 병기인 발파 커터(はっぱカッター)가 약체화되었지만, 회복계의 기술로 그것을 커버하는 풀 타입. 회복기인 광합성(こうごうせい)의 추가에다가 메가 드레인의 강화판인 기가드레인도 등장하였다. 겨우살이 씨앗의 흡수량도 증가하였다. 게다가 화염 기술인 쾌청한 날씨를 사용하면 솔라 빔과 광합성의 위력이 증가하기 때문에 전법에도 다양한 전술을 구사할 수 있다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
흡수(すいとる)	20	100	20	-	상대에게 입힌 대미지의 반을 자신의 HP로 만든다
덩굴 채찍(つるのムチ)	35	100	10	-	보통 공격
메가 드레인(メガドレイン)	40	100	10	구21	상대에게 입힌 대미지의 반을 자신의 HP로 만든다
발파 커터(はっぱカッター)	55	95	25	-	급소에 맞추기 쉽다
기가 드레인(ギガドレイン)	60	100	5	19	상대에게 입힌 대미지의 반을 자신의 HP로 만든다
꽃잎의 춤(はなびらのまい)	70	100	20	-	2~3턴 연속으로 공격하지만, 공격이 끝나면 혼란 상태가 된다
솔라 빔(ソーラービーム)	120	100	10	22	첫 번째 턴은 모으고, 두 번째 턴에서 공격한다. 불꽃 속성의 기술인 쾌청한 날씨(にほんばれ)를 사용하면 첫 번째 턴에서 공격할 수 있다
목화 포자(わたほうし)	-	85	40	-	상대의 민첩성을 2단계 내린다
수면가루(ねむりごな)	-	75	15	-	상대를 잠재운다
버섯 포자(キノコのほうし)	-	100	15	-	상대를 잠재운다
마비 가루(しびれごな)	-	75	30	-	상대를 마비시킨다
겨우살이 씨앗(やどりぎのタネ)	-	90	10	-	기술이 성공하면 상대 HP의 최대치에서 1/8만큼 매 턴마다 자신의 HP로 흡수한다. 포켓몬을 교대하거나, 사용한 포켓몬이 쓰러져도 효과는 지속된다. 풀 타입에게는 무효
광합성(こうごうせい)	-	-	5	-	HP를 회복하지만, 회복량은 시간대에 따라 다르다. 낮에 가장 많이 회복한다. 불꽃 속성인 쾌청한 날씨를 사용하면 회복량은 엄청나게 늘어난다.



얼음기술

■특성: 특수 공격

동상 상태는 시간이 경과하면 회복된다. 게다가 주력기였던 눈보라(ふぶき)의 위력과 추가 효과는 그대로 이지만, 명중률이 낮아져 사용하기 어렵게 되었다. 게다가 냉동 빔(れいとうビーム)의 기술 머신이 없어져 얼음 속성의 기술은 전체적으로 약체화되었다고 볼 수 있다. 그러나 새로운 기술인 얼어붙은 바람(こごえるかぜ)은 100%로 추가효과를 주는 편리한 기술이다.



기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
가루눈(こなゆき)	40	100	25	-	1할의 확률로 상대를 동상 상태로 만든다
얼어붙은 바람(こごえるかぜ)	55	95	15	16	맞으면 반드시 상대의 민첩성을 1단계 내린다
오로라 빔(オーロラビーム)	65	100	20	-	1할의 확률로 상대의 공격력을 1단계 내린다
냉동 펀치(れいとうパンチ)	75	100	15	33	1할의 확률로 상대를 동상 상태로 만든다
냉동 빔(れいとうビーム)	95	100	10	구13	1할의 확률로 상대를 동상 상태로 만든다
눈보라(ふぶき)	120	70	5	14	1할의 확률로 상대를 동상 상태로 만든다
하얀 안개(しろいきり)	-	-	30	-	능력을 내리는 기술을 막는다
검은 안개(くろいきり)	-	-	30	-	자신과 상대에게 걸린 모든 상태 이상과 능력 변화를 회복한다

격투기술

■특성: 물리 공격

기술의 숫자가 많이 늘어났다. 모두 명중률에 문제가 있지만, 성능 자체가 떨어진 것은 아니다. 기사회생(きしかいせい)은 노멀 기술인 견디기(こらえる)와 병용하여 사용하면 좋은 기술로, 완리키와 사와무라는 이 기술을 동시에 익힌다. 또한 간파하기(みやぶる)도 익히기 때문에 고스트 계열에게도 통한다.



기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
트리플 킥(トリプルキック)	10	90	10	-	3회 연속으로 공격한다. 맞을수록 대미지가 10씩 증가하지만, 공격이 벗어나면 종료한다
바위 깨기(いわくだき)	20	100	15	08	5할의 확률로 상대의 방어력을 1단계 내린다. 필드상에서 사용하면 특정의 바위를 파괴할 수 있다.
2단 차기(にどげり)	30	100	30	-	한 턴에 2회 연속으로 공격한다
마하 펀치(マッハパンチ)	40	100	30	-	반드시 선제 공격을 한다
쓰러뜨리기(けたぐり)	50	90	20	-	3할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다
공수 手(からてチョップ)	50	100	25	-	급소에 맞추기 쉽다
돌려차기(まわしげり)	60	85	15	-	3할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다
팔꿈치 던지기(あてみなげ)	70	100	10	-	민첩성에 상관없이 후공을 하게 되지만, 공격은 반드시 맞는다
날라차기(とびげり)	70	95	25	-	공격이 벗어나면 상대에게 입힐 대미지의 1/8을 자신이 입는다
지옥차(じごくぐるま)	80	80	25	구17	상대에게 입힌 대미지의 1/4을 자신도 입는다
날아 무릎차기(とびひざげり)	85	90	20	-	공격이 벗어나면 상대에게 입힐 대미지의 1/8을 자신도 입는다
크로스 手(クロスチョップ)	100	80	5	-	급소에 맞추기 쉽다
폭렬 펀치(ばくれつパンチ)	100	50	5	01	맞추면 반드시 상대를 혼란 상태로 만든다
지구 던지기(ちきゅうなげ)	?	100	20	구19	능력에 상관없이 자신의 레벨과 같은 수치의 대미지를 입힌다
기사회생(きしかいせい)	?	100	15	-	자신의 남은 HP가 적을수록 기술의 위력이 오른다
카운터(カウンター)	?	100	20	구18	민첩성에 상관없이 후공을 하게 되며, 상대에게 입은 물리 공격 대미지의 2배를 입힌다
지켜보기(みきり)	-	-	5	43	이 기술을 사용한 턴은 상대의 공격을 방비할 수 있다. 하지만 연속으로 사용하면 성공률이 낮아진다

독기술

■특성: 물리 공격

기술 머신으로 익힐 수 있는 위력 90의 헤드로 폭탄(ヘドロばくだん)의 추가로, 독 포켓몬인 도가스와 아보 등도 안정적인 공격이 가능해 졌다. 독에 의한 추가 대미지도 전작의 2배(매 턴마다 1/16에서 1/8로 변경)가 되었다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
독침(どくばり)	15	100	35	-	3할의 확률로 상대를 독상태로 만든다
용해액(ようかいえき)	40	100	30	-	1할의 확률로 상대의 방어력을 1단계 내린다
침전물 공격(ヘドロこうげき)	65	100	20	-	3할의 확률로 상대를 독상태로 만든다
침전물 폭탄(ヘドロばくだん)	90	100	10	36	3할의 확률로 상대를 독상태로 만든다
녹이기(とける)	-	-	40	-	자신의 방어력을 2단계 올린다
독가스(どくガス)	-	55	40	-	상대를 독상태로 만든다
독가루(どくのこな)	-	75	35	-	상대를 독상태로 만든다
독(どくどく)	-	85	10	06	상대를 독상태로 만들지만, 독의 대미지는 턴마다 상대 HP의 1/16 → 2/16 → 3/16 …으로 늘어난다



지면기술

■특성: 물리공격

지면 타입의 공격에서 주력 기술은 역시 지진(じしん). 이번에는 구멍 파기(あなをほる)의 위력이 약해졌지만 쓸만하다. 그리고 의외로 잘 쓰이는 기술은 진흙 파편(どろかけ)이다. 모래 조각(すなかけ)에다가 대미지가 들어간 강화판으로, 모래 조각을 사용할 바에는 진흙 파편을 애용하자.



기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
진흙 파편(どろかけ)	20	100	10	31	맞으면 반드시 상대의 명중률을 1단계 내린다
본 러시(ボーンラッシュ)	25	80	10	-	1턴에 2~5회 연속으로 공격한다
뼈다귀 부메랑(ホネブーメラン)	50	90	10	-	1턴에 2회 연속으로 공격한다
구멍 파기(あなをほる)	60	100	10	28	첫 번째 턴에서 땅속으로 숨고, 두 번째 턴에서 공격한다. 필드에서 사용하면 동굴에서 탈출할 수 있다.
뼈다귀 곤봉(ホネこんぼう)	65	85	20	-	1할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다
지진(じしん)	100	100	10	26	보통 공격
마그니튜드(マグニチュード)	?	100	30	-	위력이 10, 30, 50, 70, 90, 110, 150 중 하나가 랜덤으로 나온다
가르기(じわれ)	?	30	5	구27	명중하면 상대를 일격에 빈사 상태로 만든다
모래조각(すなかけ)	-	100	15	-	상대의 명중률을 1단계 낮춘다



비행기술

■특성: 물리 공격

루기아 전용기인 강력한 에어로 블러스트(エアロブラスト)가 추가되었다. 비행 타입의 기술은 추가 효과가 들어 있는 기술이 적다는 특징이 있다. 한편 날개로 치기(つばさでうつ)와 갓버드(ゴッドバード)의 위력이 강화되었다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
쪼기(つつく)	35	100	35	-	보통 공격
바람 만들기(かぜおこし)	40	100	35	-	보통 공격
날개로 치기(つばさでうつ)	60	100	35	-	보통 공격
날기(そらをとぶ)	70	95	15	비02	첫 번째 턴에서 하늘로 날고, 두 번째 턴에서 공격한다. 필드 상에서는 한번 도착했던 마을로 이동할 수 있다
드릴 부리(ドリルくちばし)	80	100	20	-	보통 공격
에어로 블러스트(エアロブラスト)	100	95	5	-	급소에 맞추기 쉽다
갓버드(ゴッドバード)	140	90	5	구43	첫 번째에 모으고, 두 번째 턴에서 공격한다. 급소에 맞추기 쉽다
되받아치기(オウムがえし)	-	-	20	-	상대가 마지막에 사용한 기술과 같은 기술을 사용한다

에스퍼 기술

■특성: 특수 공격

소수의 포켓몬 밖에 사용할 수 없는 미러 코트. 특수 공격이지만 모든 공격을 되받아서 공격할 수 있기 때문에 많이 사용된다. 에스퍼의 모든 공격은 악 타입의 포켓몬에게 통하지 않는다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
염력(ねんりき)	50	100	25	-	1할의 확률로 상대를 혼란시킨다
환각 광선(サイケこうせん)	65	100	20	-	1할의 확률로 상대를 혼란시킨다
미래 예지(みらいよち)	80	90	15	-	기술을 사용하면 2턴 후에 공격이 나온다
사이코 키네시스(サイコキネシス)	90	100	10	29	1할의 확률로 상대의 특방을 1단계 낮춘다
꿈먹기(ゆめくい)	100	100	15	42	상대에게 입힌 대미지의 1/2만큼 자신의 HP가 회복한다. 하지만 상대가 수면 상태여야 효과가 나타난다
사이코 웨이브(サイコウェーブ)	?	80	15	구46	1에서 자신의 레벨×1. 5 까지의 범위에서 대미지가 랜덤으로 변화한다
미러 코트(ミラーコート)	?	100	20	-	민첩성에 관계없이 후공이 되며, 상대에게 받은 특수 공격의 대미지를 2배로 하여 공격한다
요가 포즈(ヨガのポーズ)	-	-	40	-	자신의 공격력을 1단계 올린다
배리어(バリアー)	-	-	30	-	자신의 방어력을 2단계 올린다
고속 이동(こうそくいどう)	-	-	30	-	자신의 민첩성을 2단계 올린다
깜빡 잊기(ドわすれ)	-	-	20	-	자신의 특방을 2단계 올린다
스푼 머리(スプーンまげ)	-	80	15	-	상대의 명중률을 1단계 내린다
최면술(さいみんじゅつ)	-	60	20	-	상대를 잠재운다
리플렉터(リフレクター)	-	-	30	구33	5턴간 상대의 물리 공격 대미지를 반으로 줄일 수 있다. 포켓몬을 교대해도 효과는 남는다
빛 장벽(ひかりのかべ)	-	-	30	-	5턴간 상대의 특수 공격 대미지를 반으로 줄일 수 있다. 포켓몬을 교대해도 효과는 남는다
잠자기(ねむる)	-	-	10	44	HP를 최대까지 회복하지만 그 후 2턴은 수면 상태에 빠진다
텔레포트(テレポート)	-	-	20	구30	전투에서 도망칠 수 있지만, 트레이너 전에서는 의미가 없다. 필드상에서는 마지막에 쉬었던 포켓몬 센터로 이동하게 된다

곤충기술

■특성: 물리 공격

포켓몬 금, 은에서는 곤충 포켓몬이 많이 증가하였지만 기술은 별 차이가 없다. 메가혼(メガホーン)은 강력하지만 헤라크로스만 사용할 수 있으며, 헤라크로스는 격투 속성도 겸비하고 있기 때문에 에스퍼의 대책으로도 훌륭하다. 4회 사용하면 위력은 80까지 오르는 연속 베기(れんぞくぎり)도 사용할만하다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
연속 베기(れんぞくぎり)	10	95	20	49	사용한 순간에는 위력이 2배가 되지만 공격이 빗나가면 원래대로 돌아온다
미사일 침(ミサイルばり)	14	85	20	-	1턴에 2~5회 연속으로 공격한다
흡혈(きゅうけつ)	20	100	15	-	상대에게 입힌 대미지의 1/2을 자신의 HP로 흡수한다
더블 니들(ダブルニードル)	25	100	20	-	1턴에 2회 연속으로 공격한다. 2할의 확률로 상대를 독상태로 만든다
메가 혼(メガホーン)	120	85	10	-	보통 공격
실 ■ (いとをはく)	-	95	40	-	상대의 민첩성을 1단계 내린다
구름 넓히기(クモのす)	-	100	15	-	기술을 사용한 포켓몬이 나와 있을 동안 상대는 도망치거나 교환할 수 없다 (사용한 포켓몬을 교환하면 무효).



바위 기술

■특성: 물리 공격

최고 위력의 기술은 바위 사태(いわなだれ)이다. 하지만 새로운 기술인 구르기(ころがる)의 경우 때에 따라서는 고위력 기술이 될 수도 있다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
구르기(ころがる)	30	90	10	20	5턴 동안 연속으로 공격하며 매 턴마다 대미지가 증가하지만 공격이 벗어나면 기술도 종료한다
바위 떨어뜨리기(いわおとし)	50	90	15	-	보통 공격
원자의 힘(げんしのちから)	60	100	5	-	1할의 확률로 모든 능력이 1단계 오른다
바위 사태(いわなだれ)	75	90	10	구48	3할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다
모래 태풍(すなあらし)	-	-	10	10	서로의 포켓몬이 매 턴 대미지를 입지만, 바위, 지면, 강철 타입의 포켓몬은 대미지를 입지 않는다

고스트 기술

■특성: 물리공격

새로운 기술인 섀도우 볼(シャドーボール)은 위력이 80이며, 기술 머신으로 다수의 포켓몬이 익힐 수 있어서 에스퍼 타입에 대비할 수 있는 기술이다. 나이트 헤드, 섀도우 볼은 타격기이다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
혀로 핥기(したでなめる)	20	100	30	-	3할의 확률로 마비시킨다
섀도우 볼(シャドーボール)	80	100	15	30	2할의 확률로 상대의 특방을 1단계 낮춘다
나이트 헤드(ナイトヘッド)	?	100	15	-	능력에 상관없이 자신의 레벨 수치와 같은 대미지를 입힌다
동행(みちづれ)	?	-	5	-	기술을 사용한 포켓몬이 빈사 상태가 되면 상대도 빈사 상태가 된다
이상한 빛(あやしいひかり)	-	100	10	-	상대를 혼란시킨다
악몽(あくむ)	-	100	15	50	수면 상태의 상대를 악몽 상태로 만든다. 악몽 상태의 상대는 매 턴 최대 HP의 1/4씩 HP가 줄어든다. 깨어나면 무효. 수면 상태가 아니면 사용해도 무효
원한(うらみ)	-	100	10	-	상대가 마지막에 사용한 기술의 PP를 2~5 줄인다

드래곤 기술

■특성: 특수 공격

미니류가 드래곤 속성의 강력한 기술인 노여움(げきりん)을 익힐 수 있게 되었다. 새롭게 등장한 포켓몬인 킹드라도 강한 위력을 발휘한다

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
회오리 바람(たつまき)	40	100	20	-	2할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다
용의 호흡(りゅうのいぶき)	60	100	20	24	3할의 확률로 상대를 마비시킨다
노여움(げきりん)	90	100	15	-	2~3턴 연속으로 공격하지만 공격이 끝난 후 빈사 상태가 된다
용의 분노(りゅうのいかり)	?	100	10	구23	능력에 상관없이 40의 고정 대미지를 준다

악 기술

■특성: 특수 공격

기술명에서 물리 공격처럼 보이지만 실은 특수 공격이다. 명중률이 높은 것이 특징.

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
뭇매질(ふくろだたき)	10	100	10	-	갖고 있는 포켓몬의 수만큼 상대를 공격한다. 하지만 빈사 상태의 포켓몬과 상태 이상의 포켓몬은 포함하지 않는다
도둑질(どろぼう)	40	100	10	46	야생 포켓몬이 들고 있는 도구를 빼앗을 수 있다
추격(おいうち)	40	100	20	-	상대가 포켓몬을 바꿀 때에 이 기술을 사용하면 교대하기 전의 포켓몬에 2배의 대미지를 준다
물기(かみつく)	60	100	25	-	3할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다
깨물어 부수기(かみくだく)	80	100	15	-	2할의 확률로 상대의 특방을 1단계 내린다





강철 기술

■특성: 물리 공격

기술 수는 3개 뿐. 추가 효과로 자신의 능력을 올릴 수 있는 기술도 있다. 새로운 속성이므로 기술 머신으로 익힐 수 있는 기술이 2개나 있다

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
혀로 핥기 (したでなめる)	50	95	30	-	3할의 확률로 자신의 공격력을 1단계 올린다
강철의 날개(はがねのつばさ)	70	90	25	47	1할의 확률로 자신의 방어력을 1단계 올린다
아이언 텔(アイアンテール)	100	75	15	23	3할의 확률로 상대의 방어력을 1단계 낮춘다

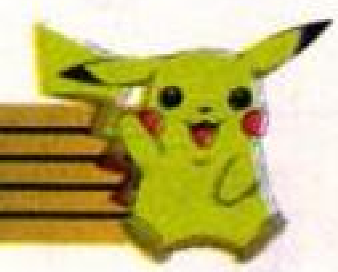
??? 기술

속성 불명의 기묘한 기술로 하나밖에 없다. 이 저주는 고스트와 그 이외는 효과가 틀린 이상한 기술이다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
둔함 또는 저주(のろい)	-	-	10	03	고스트 타입의 포켓몬이 사용한 경우는 자신의 HP를 1/2로 줄이는 대신에 상대에게 저주를 건다. 저주가 걸린 포켓몬은 매 턴마다 전체 HP의 4/1씩 줄어든다. 고스트 타입 이외의 포켓몬이 사용한 경우에는 자신의 민첩성을 1단계 내리는 대신에 자신의 공격력과 방어력을 1단계 내린다



새로운 포켓몬 설명



전작에는 151마리의 포켓몬이 있었지만, 포켓몬 금, 은에서는 새롭게 100마리가 추가되었다. 따라서 여기에는 152부터 251까지 새롭게 등장한 포켓몬에 대해 상세한 데이터를 정리해 보았다. L숫자는 포켓몬이 이 레벨이 도달해야 해당 기술을 익히게 되며, 마지막에 있는 "비"는 비전 머신의 몇 번째 기술을 익힐 수 있는지 알려주는 것이다. "야생에서의 출현"은 어떤 버전에서 등장하는지 나타낸다. 금이나 은 버전에서만 등장하는 포켓몬이 있으니 주의할 것.

No.152 치코리타(チコリータ)

■타입: 풀 ■진화 여부: 베이리프로 진화(L16)

■L100일 때의 최고 스테이터스

- HP: 293 • 공격: 196 • 방어: 228
- 민첩: 188 • 특공: 196 • 특방: 228

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 발파 커터(L8), 리플렉터(L12), 독가루(L15), 광합성(L22), 덮치기(L29), 빛 장벽(L36), 신비한 방어(L43), 솔라 빔(L50), 비01, 05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 게임 시작시 우츠기 박사의 연구소에서 3마리 중 선택한다

No.153 베이리프(ベイリーフ)

■타입: 풀 ■진화 여부: 메가니움으로 진화(L32)

■L100일 때의 최고 스테이터스

- HP: 323 • 공격: 222 • 방어: 258
- 민첩: 218 • 특공: 224 • 특방: 258

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 발파 커터(L8), 리플렉터(L12), 독가루(L15), 광합성(L23), 덮치기(L31), 빛 장벽(L39), 신비한 방어(L47), 솔라 빔(L55), 비01, 04, 05



■야생에서의 출현: ×

■입수법: 치코리타가 레벨 16에서 진화

No.154 메가니움(メガニウム)

■타입: 풀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

- HP: 363 • 공격: 262 • 방어: 298
- 민첩: 258 • 특공: 264 • 특방: 298

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 발파 커터(L8), 리플렉터(L12), 독가루(L15), 광합성(L23), 덮치기(L31), 빛 장벽(L41), 신비한 방어(L51), 솔라 빔(L61), 비01, 04, 05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 베이리프가 레벨32에서 진화

No.155 히노아라시(ヒノアラシ)

■타입: 불꽃 ■진화 여부: 마그마라시로 진화(L14)

■L100일 때의 최고 스테이터스

- HP: 281 • 공격: 202 • 방어: 184
- 민첩: 228 • 특공: 218 • 특방: 198

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 노려보기(처음부터), 연막(L6), 불똥(L12), 전광석화(L19), 화염차(L27), 스피드스타(L36), 화염방사(L46), 비01

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 게임 시작시 우츠기 박사의 연구소에서 3마리 중 선택한다

No. 156 마그마라시(マグマラシ)

■타입: 불꽃 ■진화 여부: 바크훈으로 진화(L36)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 319	•공격: 226	•방어: 214
•민첩: 258	•특공: 258	•특방: 228

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 노려보기(처음부터), 연막(L6), 불똥(L12), 전광석화(L21), 화염차(L31), 스피드 스타(L42), 화염 방사(L54), 비01, 04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 히노아라시가 레벨 14에서 진화

No. 157 바크훈(バクフーン)

■타입: 불꽃 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 359	•공격: 266	•방어: 254
•민첩: 298	•특공: 316	•특방: 268

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 노려보기(처음부터), 연막(L6), 불똥(L12), 전광석화(L21), 화염차(L31), 스피드 스타(L45), 화염방사(L60), 비01, 04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 마그마라시가 레벨 36에서 진화

No. 158 와니노코(ワニノコ)

■타입: 물 ■진화 여부: 아리게이츠로 진화(L18)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 303	•공격: 228	•방어: 226
•민첩: 184	•특공: 186	•특방: 194

■사용하는 기술

할퀴기(처음부터), 노려보기(처음부터), 분노(L7), 물총(L13), 물기(L20), 무서운 얼굴(L27), 베어 째기(L35), 싫은 소리(L43), 하이드로 펌프(L52), 비01, 03, 06

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 게임 시작 시 우츠기 박사의 연구소에서 3마리 중 선택한다

No. 159 아리게이츠(アリゲイツ)

■타입: 물 ■진화 여부: 오다일로 진화(L30)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 333	•공격: 258	•방어: 258
•민첩: 214	•특공: 216	•특방: 224

■사용하는 기술

할퀴기(처음부터), 노려보기(처음부터), 분노(L7), 물총(L13), 물기(L21), 무서운 얼굴(L28), 베어 째기(L37), 싫은 소리(L45), 하이드로 펌프(L55), 비01, 03, 04, 06

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 와니노코가 레벨 18에서 진화



No. 160 오다일(オーダイル)

■타입: 물 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 373	•공격: 308	•방어: 298
•민첩: 254	•특공: 256	•특방: 264

■사용하는 기술

할퀴기(처음부터), 노려보기(처음부터), 분노(L7), 물총(L13), 물기(L21), 무서운 얼굴(L28), 베어 째기(L38), 싫은 소리(L47), 하이드로 펌프(L58), 비01, 03, 04, 06

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 아리게이츠가 레벨 30에서 진화

No. 161 오타치(オタチ)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 오오타치로 진화(L15)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 273	•공격: 190	•방어: 166
•민첩: 138	•특공: 168	•특방: 188

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 둥글게 말기(L5), 전광석화(L11), 마구 할퀴기(L17), 내던지기(L25), 잠자기(L33), 깜빡 잊기(L41), 비01, 03

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 29번 도로에서 아침, 낮에 야생의 오타치를 포획할 수 있다



No. 162 오오타치(オオタチ)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 373	•공격: 250	•방어: 226
•민첩: 278	•특공: 188	•특방: 208

■사용하는 기술

할퀴기(처음부터), 둥글게 말기(L5), 전광석화(L11), 마구 할퀴기(L18), 내던지기(L28), 잠자기(L38), 깜빡 잊기(L48), 비01, 03, 04

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 오타치가 레벨 15에서 진화

No. 163 호호(ホーホー)

■타입: 노멀/비행

■진화 여부: 요루노즈쿠로 진화(L20)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 323	•공격: 158	•방어: 158
•민첩: 198	•특공: 170	•특방: 210

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 간파하기(L6), 쪼기(L11), 최면술(L16), 리플렉터(L22), 돌진(L28), 염력(L34), 꿈먹기(L48), 비02, 05

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 29번 도로에서 밤에 야생의 호호를 포획할 수 있다

No.164 요르노즈크(ヨルノズク)

■**타입:** 노멀/비행 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

• HP: 403 • 공격: 198 • 방어: 198
• 민첩: 238 • 특공: 250 • 특방: 290

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 간파하기(L6), 쪼기(L11), 최면술(L16), 리플렉터(L25), 돌진(L33), 염력(L41), 꿈먹기(L57), 비02, 05

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 호호가 레벨 20에서 진화

No.165 레디바(レディアン)

■**타입:** 곤충/비행 ■**진화 여부:** 레디안으로 진화(L18)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

• HP: 283 • 공격: 138 • 방어: 158
• 민첩: 208 • 특공: 178 • 특방: 258

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 초음파(L8), 연속 펀치(L15), 빛 장벽(L22), 리플렉터(L22), 신비한 방어(L22), 바톤 터치(L29), 스피드 스타(L36), 고속이동(L43), 필사 태클(L50), 비05

■**야생에서의 출현:** 은

■**입수법:** 30번 도로에서 아침에 야생의 레디바를 포획할 수 있다



No.166 레디안(レディアン)

■**타입:** 곤충/비행 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

• HP: 313 • 공격: 168 • 방어: 198
• 민첩: 268 • 특공: 208 • 특방: 318

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 초음파(L8), 연속 펀치(L15), 빛 장벽(L24), 리플렉터(L24), 신비한 방어(L24), 바톤 터치(L33), 스피드 스타(L42), 고속 이동(L51), 필사 태클(L60), 비05

■**야생에서의 출현:** 은

■**입수법:** 레디바가 레벨 18에서 진화

No.167 이토말(イトマル)

■**타입:** 벌레 / 독 ■**진화 여부:** 아리아도스로 진화(L22)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

• HP: 283 • 공격: 218 • 방어: 178
• 민첩: 158 • 특공: 178 • 특방: 178

■**사용하는 기술**

독침(처음부터), 실뱉기(처음부터), 무서운 얼굴(L6), 달라붙기(L11), 나이트 헤드(L17), 흡혈(L23), 마구 할퀴기(L30), 구름넓히기(L37), 싫은 소리(L45), 사이코 키네시스(L53), 비05

■**야생에서의 출현:** 금

■**입수법:** 31번 도로에서 밤에 야생의 이토말을 포획한다

No.168 아리아도스(アリアドス)

■**타입:** 곤충 / 독 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

• HP: 343 • 공격: 278 • 방어: 238
• 민첩: 178 • 특공: 218 • 특방: 218

■**사용하는 기술**

독침(처음부터), 침전물 공격(처음부터), 무서운 얼굴(L6), 달라붙기(L11), 나이트 헤드(L17), 흡혈(L25), 마구 할퀴기(L34), 구름넓히기(L43), 싫은 소리(L53), 사이코 키네시스(L63), 비05

■**야생에서의 출현:** 금

■**입수법:** 2번 도로에서 밤에 야생의 아리아도스를 포획한다

No.169 크로배트(クロバット)

■**타입:** 독/비행 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

• HP: 373 • 공격: 278 • 방어: 258
• 민첩: 358 • 특공: 238 • 특방: 258

■**사용하는 기술**

싫은 소리(처음부터), 흡혈(처음부터), 초음파(L6), 물기(L12), 이상한 빛(L19), 날개 치기(L30), 검은 시선(L42), 검은 안개(L55), 비02

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 골뱃의 친숙도가 오르면 크로배트로 진화한다

No.170 천치(チョンチー)

■**타입:** 물/전기 ■**진화 여부:** 랜턴으로 진화(L27)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

• HP: 353 • 공격: 174 • 방어: 174
• 민첩: 232 • 특공: 210 • 특방: 210

■**사용하는 기술**

물거품(처음부터), 전자파(처음부터), 초음파(L5), 바둥대기(L13), 물총(L17), 스파크(L25)이상한 빛(L29), 돌진(L37), 하이드로 펌프(L41), 비03, 05, 06, 07

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 아사기 시티의 항구, 쌍둥이 섬 등에서 낚시대를 이용하여 낚을 수 있다

No.171 랜턴(ランターン)

■**타입:** 물/전기 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

• HP: 453 • 공격: 214 • 방어: 214
• 민첩: 232 • 특공: 250 • 특방: 250

■**사용하는 기술**

물거품(처음부터), 전자파(처음부터), 초음파(L5), 바둥대기(L13), 물총(L17), 스파크(L25), 이상한 빛(L33), 돌진(L45), 하이드로 펌프(L53), 비03, 05, 06, 07

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 천치가 레벨 27에서 진화





No.172 피츄(ピチュウ)

■타입: 전기 ■진화 여부: 피카츄로 진화(친숙도가 높으면)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 243	•공격: 178	•방어: 128
•민첩: 218	•특공: 168	•특방: 168

■사용하는 기술
전기 쇼크(처음부터), 응석 부리기(처음부터), 꼬리 치기(L6), 전자파(L8), 천사의 키스(L11), 비05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 피카츄 또는 라이츄의 암컷(♀)을 보모 할머니에게 맡기고, 맡긴 피카츄의 이성이 되는 포켓몬 또는 메타몬을 할아버지에게 맡긴다. 게임 진행 후 다시 오면 할아버지가 알이 생겼다고 말하며, 이 알을 갖고 있으면 피츄가 생긴다

No.173 피(ピィ)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 피피로 진화(친숙도가 높으면)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 303	•공격: 148	•방어: 154
•민첩: 128	•특공: 188	•특방: 208

■사용하는 기술
때리기(처음부터), 응석부리기(처음부터), 앵콜(L4), 노래부르기(L8), 전사의 키스(L13), 비05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 피피 또는 픽시 암컷(♀)을 보모 할머니에게, 수컷(♂)을 할아버지에게 맡기면 알이 생긴다. 이 알을 키우면 피가 태어난다

No.174 프프린(ププリン)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 프린으로 진화(친숙도가 높으면)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 383	•공격: 158	•방어: 128
•민첩: 128	•특공: 178	•특방: 138

■사용하는 기술
노래부르기(처음부터), 응석부리기(처음부터), 둥글게 말기(L4), 때리기(L9), 천사의 키스(L14), 비05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 프린 또는 프크린의 암컷(♀)을 할머니에게, 수컷(♂)을 할아버지에게 맡기면 알이 생긴다. 이 알을 키우면 프프린이 태어난다

No.175 토게피(トゲピー)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 토게척으로 진화(친숙도가 높으면 진화)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 273	•공격: 138	•방어: 228
•민첩: 138	•특공: 178	•특방: 228

■사용하는 기술
울먹이기(처음부터), 응석부리기(처음부터), 손가락 흔들기(L7), 천사의 키스(L18), 앵콜(L25), 신비한 방어(L31), 필사 태클(L38), 비05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 키쿄 시티의 포켓몬 센터에서 우츠기 박사의 조수에게 받은 알을 키우면 태어난다

No.176 토게척(トゲチック)

■타입: 노멀/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 313	•공격: 178	•방어: 268
•민첩: 178	•특공: 258	•특방: 308

■사용하는 기술
울먹이기(처음부터), 응석부리기(처음부터), 손가락 흔들기(L7), 천사의 키스(L18), 앵콜(L25), 신비한 방어(L31), 필사 태클(L38), 비02, 05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 토게피의 친숙도가 높으면 토게척으로 진화한다

No.177 네이티(ネイティ)

■타입: 에스퍼/비행 ■진화 여부: 네이티오로 진화(L25)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 283	•공격: 198	•방어: 188
•민첩: 238	•특공: 238	•특방: 188

■사용하는 기술
쪼기(처음부터), 노려보기(처음부터), 나이트 헤드(L10), 텔레포트(L20), 미래 예지(L30), 이상한 빛(L40), 사이코 키네시스(L50), 비05

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 알프의 유적 부근에 있는 풀숲에서 야생의 네이티를 포획할 수 있다. 그곳에 가기 위해서는 연결의 동굴 지하 1층에서 파도 타기로 건너 가야 한다입수법: 토게피의 친숙도가 높으면 토게척으로 진화한다

No.178 네이티오(ネイティオ)

■타입: 에스퍼/비행 ■진화 여부: 진화없음

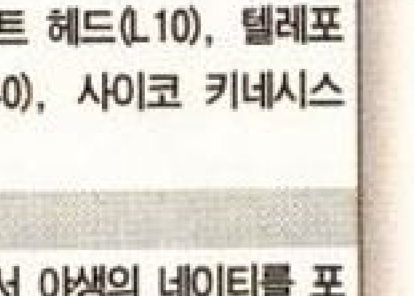
■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 333	•공격: 248	•방어: 238
•민첩: 288	•특공: 288	•특방: 238

■사용하는 기술
쪼기(처음부터), 노려보기(처음부터), 나이트 헤드(L10), 텔레포트(L20), 미래 예지(L35), 이상한 빛(L50), 사이코 키네시스(L65), 비02, 05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 네이티가 레벨 25에서 진화



No.179 메리프(メリープ)

■타입: 전기 ■진화 여부: 모코코로 진화(L15)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 313	•공격: 178	•방어: 178
•민첩: 168	•특공: 228	•특방: 188

■사용하는 기술
부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 전기 쇼크(L9), 전자파(L16), 목화 포자(L23), 빛 장벽(L30), 벼락(L37), 비05

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 32번 도로에서 아침, 낮, 밤에 야생의 메리프를 포획할 수 있다



No.180 모코코(モココ)

■타입: 전기 ■진화 여부: 덴류로 진화(L30)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 343	•공격: 208	•방어: 208
•민첩: 188	•특공: 258	•특방: 218

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 전기 쇼크(L9), 전자파(L18), 목화 포자(L27), 빛 장벽(L36), 벼락(L45), 비 04, 05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 메립이 레벨 15에서 진화

No.181 덴류(デンリュウ)

■타입: 전기 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 383	•공격: 248	•방어: 248
•민첩: 208	•특공: 328	•특방: 278

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 전기 쇼크(L9), 전자파(L18), 목화 포자(L27), 벼락 펀치(L30), 빛 장벽(L42), 벼락(L57), 비04, 05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 모코코가 레벨 30에서 진화

No.182 키레이하나(キレイハナ)

■타입: 풀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HPI353	•공격: 258	•방어: 268
•민첩: 198	•특공: 278	•특방: 298

■사용하는 기술

흡수(처음부터), 달콤한 향기(처음부터), 마비 가루(처음부터), 꽃잎의 춤(처음부터), 솔라 빔(L55), 비01, 05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 쿠사이하나에 태양의 돌을 사용하면 진화한다

No.183 마릴(マリル)

■타입: 물 ■진화 여부: 마릴리로 진화(L18)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 343	•공격: 138	•방어: 198
•민첩: 178	•특공: 138	•특방: 198

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 둥글게 말기(L3), 꼬리 치기(L6), 물총(L10), 구르기(L15), 버블 광선(L21), 필사 태클(L28), 기우제(L36), 비03, 06, 07

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 스리바치 산에서 야생의 마릴이 출현하므로 포획할 수 있다



No.184 마릴리(マリルリ)

■타입: 물 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 403	•공격: 198	•방어: 258
•민첩: 198	•특공: 198	•특방: 258

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 둥글게 말기(L3), 꼬리 치기(L6), 물총(L10), 구르기(L15), 버블 광선(L25), 필사 태클(L36), 기우제(L48), 비03, 04, 06, 07

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 마릴이 레벨 18에서 진화



No.185 우소키(ウソッキ)

■타입: 바위 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 343	•공격: 298	•방어: 328
•민첩: 158	•특공: 158	•특방: 228

■사용하는 기술

바위 떨어뜨리기(처음부터), 흉내내기(처음부터), 비04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 36번 도로 부근에서 길을 막고 있는 나무에게 제니가메 물뿌리개를 사용하면 정체를 드러내며, 전투 중에 포획할 수 있다

No.186 뇨로토노(ニョロトノ)

■타입: 물 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 383	•공격: 248	•방어: 248
•민첩: 238	•특공: 278	•특방: 298

■사용하는 기술

물총(처음부터), 최면술(처음부터), 왕복 따귀 때리기(처음부터), 멸망의 노래(L35), 뿜내기(L51), 비03, 04, 06, 07

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 뇨로조에게 용사의 증표를 갖게 한 다음 통신 교환을 한다

No.187 하네코(ハネッコ)

■타입: 풀/비행 ■진화 여부: 포포코로 진행(L18)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 273	•공격: 168	•방어: 178
•민첩: 198	•특공: 168	•특방: 208

■사용하는 기술

점프하기(처음부터), 광합성(처음부터), 꼬리 치기(L5), 부딪히기(L10), 독 가루(L13), 마비 가루(L15), 수면 가루(L17), 겨우살이 씨앗(L20), 목화 포자(L25), 메가 드레인(L30), 비05

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 32번 도로에서 아침, 낮에 야생의 하네코를 포획할 수 있다



포포코(ポポッコ)

No.188

■타입: 풀/비행 ■진화 여부: 화타코로 진화(L27)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 313	•공격: 188	•방어: 198
•민첩: 258	•특공: 188	•특방: 228

■사용하는 기술

점프하기(처음부터), 광합성(처음부터), 꼬리 치기(L5), 부딪히기(L10), 독가루(L13), 마비가루(L15), 수면가루(L17), 겨우살이 씨앗(L22), 목화 포자(L29), 메가 드레인(L36), 비05

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 하네코가 레벨 18에서 진화, 또는 14번 도로에서 아침, 낮에 야생의 포포코를 포획할 수 있다

와타코(ワタッコ)

No.189

■타입: 풀/비행 ■진화 여부: 진화 없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 353	•공격: 208	•방어: 238
•민첩: 318	•특공: 208	•특방: 268

■사용하는 기술

점프하기(처음부터), 광합성(처음부터), 꼬리 치기(L5), 부딪히기(L10), 독가루(L13), 마비가루(L15), 수면가루(L17), 겨우살이 씨앗(L22), 목화 포자(L33), 메가 드레인(L44), 비05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 포포코가 레벨 27에서 진화

에이팜(エイパム)

No.190

■타입: 노멀 ■진화 여부: 진화 없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 313	•공격: 238	•방어: 208
•민첩: 268	•특공: 178	•특방: 208

■사용하는 기술

할퀴기(처음부터), 꼬리치기(처음부터), 모래조각(L6), 바턴 터치(L12), 마구 할퀴기(L19), 스피드 스타(L27), 싫은 소리(L36), 고속 이동(L46), 비01, 04

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 32번 도로에 있는 나무에게 박치기(ずつき)를 사용하면 야생의 에이팜이 떨어 지므로 이것을 포획하면 된다

히마낫시(ヒマナッシ)

No.191

■타입: 풀 ■진화 여부: 키마와리로 진화(태양의 돌 사용)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 263	•공격: 158	•방어: 158
•민첩: 158	•특공: 158	•특방: 158

■사용하는 기술

흡수(처음부터), 성장(L4), 메가드레인(L10), 쾌청한 날씨(L19), 광합성(L31), 기가드레인(L46), 비01, 05

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 자연 공원에서 출현하는 야생의 히마낫시를 포획할 수 있다. 낮에만 출현한다

키마와리(キマワリ)

No.192

■타입: 풀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 353	•공격: 248	•방어: 208
•민첩: 158	•특공: 308	•특방: 268

■사용하는 기술

흡수(처음부터), 때리기(처음부터), 성장(L4), 발파 커터(L10), 쾌청한 날씨(L19), 꽃잎의 춤(L31), 솔라 빔(L46), 비01, 05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 히마낫시에게 태양의 돌을 사용하면 진화한다

얀얀마(ヤンヤンマ)

No.193

■타입: 곤충/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 333	•공격: 228	•방어: 188
•민첩: 288	•특공: 248	•특방: 188

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 간파하기(처음부터), 전광석화(L7), 그림자 분신(L13), 소닉 붐(L19), 단념(L25), 초음파(L31), 스피드 스타(L37), 싫은 소리(L43), 비05

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 35번 도로에 출현하는 야생의 얀얀마를 포획할 수 있다. 하지만 출현율이 매우 낮다

우파(ウパー)

No.194

■타입: 물 / 지면 ■진화 여부: 누오로 진화(L20)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•방HP: 313	•방공격: 188	•방방어: 188
•방민첩: 128	•방특공: 148	•방특방: 148

■사용하는 기술

물총(처음부터), 꼬리치기(처음부터), 내던지기(L11), 깜빡 잊기(L21), 지진(L31), 기우제(L41), 하얀 안개(L51), 검은 안개(L51), 비03, 05, 06

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 32번 도로에서 밤에 야생의 우파를 포획할 수 있다

누오(ヌオー)

No.195

■타입: 물/지면 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 393	•공격: 268	•방어: 268
•민첩: 168	•특공: 228	•특방: 228

■사용하는 기술

물총(처음부터), 꼬리치기(처음부터), 내던지기(L11), 깜빡 잊기(L23), 지진(L35), 기우제(L47), 하얀 안개(L59), 검은 안개(L59), 비03, 04, 05, 06

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 우파가 레벨 20에서 진화한다. 또는 시로가네 산의 제2 플로어에서 야생의 누오를 포획할 수 있다



No.196 에피(エーフィ)

■**타입:** 에스퍼 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

•HP: 333	•공격: 228	•방어: 218
•민첩: 318	•특공: 358	•특방: 288

■**사용하는 기술**
부딪히기(처음부터), 꼬리치기(처음부터), 모래조각(L8), 염력(L16), 전광석화(L23), 스피드 스타(L30), 환각 광선(L36), 자기암시(L42), 사이코키네시스(L47), 아침햇살(L52), 비01, 05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 이브이가 레벨이 충분하며, 친숙도가 높으면 아침, 또는 낮에 진화한다

No.197 브라키(ブラッキー)

■**타입:** 악 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이텟**

•HP: 393	•공격: 228	•방어: 318
•민첩: 228	•특공: 218	•특방: 358

■**사용하는 기술**
부딪히기(처음부터), 꼬리 치기(처음부터), 모래 조각(L8), 전광석화(L23), 이상한 빛(L30), 검은 시선(L42), 싫은 소리(L47), 달 빛(L52), 비01, 05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 이브이가 레벨이 충분하며, 친숙도가 높으면 밤에 진화한다

No.198 야미카라스(ヤミカラス)

■**타입:** 악/비행 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

•HP: 323	•공격: 268	•방어: 182
•민첩: 280	•특공: 268	•특방: 182

■**사용하는 기술**
쪼기(처음부터), 비김(L11), 검은 안개(L16), 나이트 헤드(L26), 골탕먹임(L31), 검은 시선(L41), 비02

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 7번 도로에서 밤에 야생의 야미카라스를 포획할 수 있다

No.199 야도킹(ヤドキング)

■**타입:** 물/에스퍼 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

•HP: 393	•공격: 248	•방어: 258
•민첩: 158	•특공: 298	•특방: 318

■**사용하는 기술**
저주(처음부터), 부딪히기(처음부터), 울먹이기(L6), 물총(L15), 염력(L20), 단단히 묶기(L29), 박치기(L34), 뿜내기(43), 사이코 키네시스(L48), 비03, 04, 05, 06

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 야돈에게 용자의 증표를 갖게 하고서 통신 교환을 한다

No.200 무우마(ムウマ)

■**타입:** 고스트 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

•HP: 323	•공격: 218	•방어: 218
•민첩: 268	•특공: 268	•특방: 268

■**사용하는 기술**
울먹이기(처음부터), 사이코 웨이브(처음부터), 원한(L6), 이상한 빛(L12), 검은 시선(L19), 환각 광선(L27), 무승부(L36), 멸망의 노래(L46), 비05

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 시로가네 산의 제 2플로어 등에서 밤에 출현하는 야생의 무우마를 포획할 수 있다

No.201 안논(アンノーン)

■**타입:** 에스퍼 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

•HP: 299	•공격: 242	•방어: 194
•민첩: 194	•특공: 242	•특방: 194

■**사용하는 기술**
각성된 파워(처음부터)

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 알프의 유적에서 야생의 안논을 포획할 수 있다

No.202 소난스(ソーナンス)

■**타입:** 에스퍼 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

•HP: 583	•공격: 164	•방어: 214
•민첩: 164	•특공: 164	•특방: 214

■**사용하는 기술**
카운터(처음부터), 밀러 코트(처음부터), 신비의 방어(처음부터), 동행(처음부터)

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 어둠의 동굴에 출현하는 야생의 소난스를 포획할 수 있다

No.203 키린리키(キリンリキ)

■**타입:** 노멀/에스퍼 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

•HP: 343	•공격: 258	•방어: 228
•민첩: 268	•특공: 278	•특방: 228

■**사용하는 기술**
부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 염력(L7), 짓밟기(L13), 고속 이동(L20), 바톤 터치(L30), 환각 광선(L41), 잘게 씹기(L54), 비04

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 43번 도로에서 출현하는 키린리키를 포획할 수 있다



GameBoy

POWER 공략왕!



No.204 쿠누기다마(クヌギダマ)

■타입: 풀 ■진화 여부: 포레토스로 진화(L31)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 303	•공격: 228	•방어: 278
•민첩: 128	•특공: 168	•특방: 168

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 지키기(처음부터), 자폭(L8), 돌진(L15), 고속 스핀(L22), 인내(L29), 대폭발(L36), 휘감기(L43), 필사 태클(L50), 비04

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 우바메의 숲에 있는 나무에 박치기를 하면 야생의 쿠누기다마가 떨어지므로 그것을 포획한다



No.205 포레토스(フォレトス)

■타입: 풀/강철 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 353	•공격: 278	•방어: 378
•민첩: 178	•특공: 218	•특방: 218

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 지키기(처음부터), 자폭(L8), 돌진(L15), 고속 스핀(L22), 인내(L29), 대폭발(L39), 휘감기(L49), 필사 태클(L59), 비04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 쿠누기다마가 레벨 31에서 진화한다

No.206 노코치(ノコッチ)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 403	•공격: 238	•방어: 238
•민첩: 188	•특공: 228	•특방: 228

■사용하는 기술

분노(처음부터), 둥글게 말기(L5), 뱀눈으로 노려보기(L13), 원한(L18), 추격(L26), 싫은 소리(L30), 돌진(L38), 비04

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 어둠의 동굴에서 밤에 야생의 노코치를 포획할 수 있다

No.207 그로이가(グライガー)

■타입: 지면/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 333	•공격: 248	•방어: 308
•민첩: 268	•특공: 168	•특방: 228

■사용하는 기술

독침(처음부터), 모래조각(L6), 딱딱해 지기(L13), 전광석화(L20), 골탕먹임(L28), 베어 째기(L36), 싫은 소리(L44), 가위 단두대(L52), 비01, 04

■야생에서의 출현: 금

■입수법: 45번 도로에서 야생의 그로이가를 포획할 수 있다

No.208 하가넬(ハガネール)

■타입: 강철/지면 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 353	•공격: 268	•방어: 498
•민첩: 158	•특공: 208	•특방: 228

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 싫은 소리(처음부터), 조르기(L10), 바위 떨어뜨리기(L14), 딱딱해 지기(L23), 분노(L27), 모래 태풍(L36), 내던지기(L40), 잘게 씹기(L49), 비01, 04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 이와크에게 메탈 코트를 갖게 하고서 통신 교환을 한다. 메탈 코트(メタルコート)는 아사기에서 쿠치바로 향하는 고속선 안에서 얻을 수 있다

No.209 블루(ブルー)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 그랑블로 진화(L23)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 323	•공격: 258	•방어: 198
•민첩: 158	•특공: 178	•특방: 178

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 무서운 얼굴(처음부터), 꼬리 치기(L4), 응석부리기(L8), 물기(L13), 혀로 핥기(L19), 으르렁거리기(L26), 분노(L34), 돌진(L43), 비04

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 38번 도로에서 야생의 블루를 포획할 수 있다

No.210 그란불(グランブル)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 383	•공격: 338	•방어: 248
•민첩: 188	•특공: 218	•특방: 218

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 무서운 얼굴(처음부터), 꼬리치기(L4), 응석부리기(L8), 물기(L13), 혀로 핥기(L19), 으르렁거리기(L28), 분노(L38), 돌진(L51), 비04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 블루가 레벨 23에서 진화

No.211 하리센(ハリーセン)

■타입: 물/독 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 333	•공격: 288	•방어: 248
•민첩: 268	•특공: 208	•특방: 208

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 독침(처음부터), 딱딱해지기(L10), 작게 되기(L10), 물총(L19), 미사일 침(L28), 돌진(L37), 하이드로 펌프(L46), 비03, 06, 07

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 32번 도로에서 대단한 낚시대(すごいつりざお)로 낚을 수 있다



No.212 핫삼(ハッサム)

■타입: 풀/강철 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

- HP: 343 · 공격: 358 · 방어: 298
- 민첩: 228 · 특공: 208 · 특방: 258

■사용하는 기술

전광석화(처음부터), 노려보기(처음부터), 기합 모으기(L6), 추격(L12), 칼등치기(L18), 고속 이동(L24), 메탈 크로(L30), 베어 째기(L36), 검무(L42), 그림자 분신(L48), 비01, 04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 스트라이크에게 메탈 코트를 갖게 하고서 통신 교환을 한다

No.213 츠보츠보(ツボツボ)

■타입: 풀/바위 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

- HP: 243 · 공격: 118 · 방어: 558
- 민첩: 108 · 특공: 118 · 특방: 558

■사용하는 기술

달라붙기(처음부터), 껍데기 숨기(처음부터), 휘감기(L9), 앵콜(L14), 신비한 방어(L23), 인내(L28), 잠자기(L37), 비04, 05

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 탄바시티에 살고 있는 사람에게서 받을 수 있다

No.214 헤라클로스(ヘラクロス)

■타입: 풀/격투 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

- HP: 363 · 공격: 348 · 방어: 248
- 민첩: 268 · 특공: 178 · 특방: 288

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 노려보기(처음부터), 뿔로 받기(L6), 견디기(L12), 마구 찌르기(L19), 카운터(L27), 돌진(L35), 기사 회생(L44), 메가 혼(L54), 비01, 04

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 32번 도로에 있는 나무에 박치기를 사용하면 야생의 헤라클로스를 포획할 수 있다

No.215 뉴라(ニューラ)

■타입: 악/얼음 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

- HP: 313 · 공격: 288 · 방어: 208
- 민첩: 328 · 특공: 168 · 특방: 248

■사용하는 기술

할퀴기(처음부터), 노려보기(처음부터), 전광석화(L9), 싫은 소리(L17), 골탕먹임(L25), 마구 할퀴기(L33), 고속 이동(L41), 베어 째기(L49), 뭇매질(L57), 비01, 03, 04

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 시로가네 산에 있는 도로에서 밤에 야생의 뉴라를 포획할 수 있다

No.216 히메그마(ヒメグマ)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 링그마로 진화(L30)

■L100일 때의 최고 스테이터스

- HP: 323 · 공격: 258 · 방어: 198
- 민첩: 178 · 특공: 198 · 특방: 198

■사용하는 기술

할퀴기(처음부터), 노려보기(처음부터), 혀로 핥기(L8), 마구 할퀴기(L15), 골탕먹임(L22), 잠자기(L29), 베어 째기(L36), 코골기(L43), 난동부리기(L50), 비01, 04

■야생에서의 출현: 은

■입수법: 46번 도로에서 야생의 히메그마를 포획할 수 있다

No.217 링그마(リングマ)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

- HP: 383 · 공격: 358 · 방어: 248
- 민첩: 208 · 특공: 248 · 특방: 248

■사용하는 기술

할퀴기(처음부터), 노려보기(처음부터), 혀로 핥기(L8), 마구 할퀴기(L15), 골탕먹임(L22), 잠자기(L29), 베어 재기(L39), 코골기(L49), 난동부리기(L59), 비01, 04

■야생에서의 출현: 은

■입수법: 히메그마가 레벨 30에서 진화

No.218 마그마그(マグマッグ)

■타입: 불꽃 ■진화 여부: 마그카르고로 진화(L38)

■L100일 때의 최고 스테이터스

- HP: 283 · 공격: 178 · 방어: 178
- 민첩: 138 · 특공: 238 · 특방: 178

■사용하는 기술

스모그(처음부터), 불똥(L8), 바위 떨어뜨리기(L15), 딱딱해지기(L22), 깜빡잊기(L29), 화염방사(L36), 바위 사태(L43), 덮치기(L50), 비 없음

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 17번 도로에서 야생의 마그마그를 포획할 수 있다

No.219 마그카르고(マグカルゴ)

■타입: 불꽃/바위 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

- HP: 303 · 공격: 198 · 방어: 338
- 민첩: 158 · 특공: 258 · 특방: 258

■사용하는 기술

스모그(처음부터), 불똥(L8), 바위 떨어뜨리기(L15), 딱딱해지기(L22), 깜빡잊기(L29), 화염방사(L36), 바위 사태(L48), 덮치기(L60), 비04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 마그마그가 레벨 38에서 진화한다



우리므(ウリムー)

No.220

■타입: 얼음/ 지면 ■진화 여부: 이노므로 진화(L33)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 303	•공격: 198	•방어: 178
•민첩: 198	•특공: 158	•특방: 158

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 가루눈(L10), 견디기(L19), 돌진(L28), 하얀 안개(L37), 눈보라(L46), 비04



■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 얼음 동굴에서 야생의 우리므를 포획할 수 있다

이노므(イノムー)

No.221

■타입: 얼음/지면 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 403	•공격: 298	•방어: 258
•민첩: 198	•특공: 218	•특방: 218

■사용하는 기술

뿔로 받기(처음부터), 가루눈(L10), 견디기(L19), 돌진(L28), 마구 찌르기(L33), 하얀 안개(L42), 눈보라(L56), 비04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 우리므가 레벨 33에서 진화한다

사니고(サニーゴ)

No.222

■타입: 물/바위 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 313	•공격: 208	•방어: 268
•민첩: 168	•특공: 228	•특방: 268

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 딱딱해지기(L7), 자기 재생(L19), 버블 광선(L25), 가시 캐논(L31), 밀러 코트(L37), 원시의 힘(L43), 비03, 04, 06

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 40, 41번 수로에서 대단한 낚시대로 낚을 수 있다

텟포우오(テッポウオ)

No.223

■타입: 물 ■진화 여부: 오쿠탄으로 진화(L25)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 273	•공격: 228	•방어: 168
•민첩: 228	•특공: 228	•특방: 168

■사용하는 기술

물총(처음부터), 록 온(L11), 환각 광선(L22), 오로라 빔(L22), 버블 광선(L22), 기합 모으기(L33), 냉동 빔(L44), 파괴 광선(L55), 비03, 06

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 44번 도로에서 대단한 낚시대로 낚을 수 있다

오쿠탄(オクタン)

No.224

■타입: 물 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 353	•공격: 308	•방어: 248
•민첩: 188	•특공: 308	•특방: 248

■사용하는 기술

물총(처음부터), 달라붙기(L11), 환각 광선(L22), 오로라 빔(L22), 버블 광선(L22), 옥탄봉(L25), 기합 모으기(L38), 냉동 빔(L54), 파괴광선(L70), 비03, 06

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 텟포우오가 레벨 25에서 진화

델리버드(デリバード)

No.225

■타입: 얼음/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 293	•공격: 208	•방어: 188
•민첩: 248	•특공: 228	•특방: 188

■사용하는 기술

선물(처음부터), 비02

■야생에서의 출현: 은

■입수법: 얼음 동굴에서 야생의 델리버드를 포획할 수 있다

만타인(マンタイン)

No.226

■타입: 물/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 333	•공격: 178	•방어: 238
•민첩: 238	•특공: 258	•특방: 378

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 물거품(처음부터), 초음파(L10), 버블 광선(L18), 돌진(L25), 고속 이동(L32), 날개 치기(L40), 이상한 빛(L49), 비 03, 06, 07

■야생에서의 출현: 금

■입수법: 40, 41번 수로에서 출현

에어무드(エアームド)

No.227

■타입: 강철/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

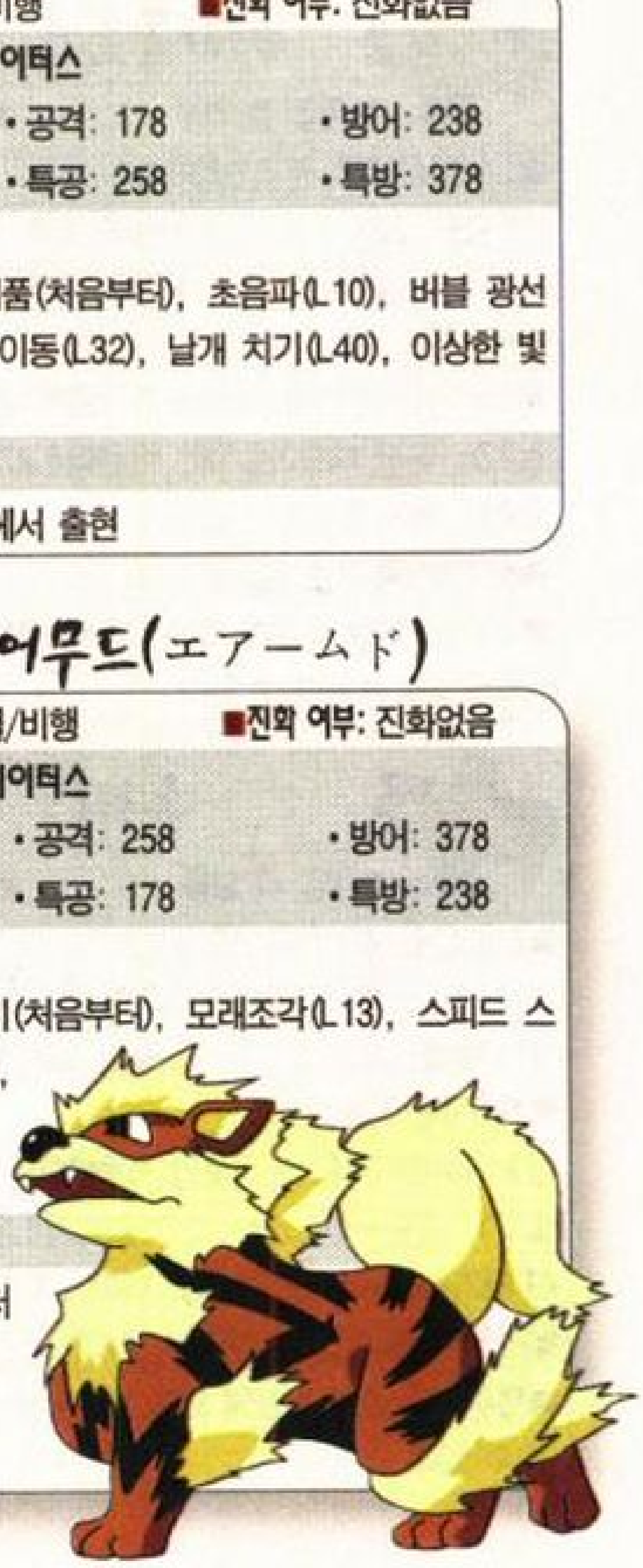
•HP: 333	•공격: 258	•방어: 378
•민첩: 238	•특공: 178	•특방: 238

■사용하는 기술

노려보기(처음부터), 쪼기(처음부터), 모래조각(L13), 스피드 스타(L19), 고속이동(L25), 마구찌르기(L37), 강철 날개(L49), 비01, 02

■야생에서의 출현: 은

■입수법: 45번 도로에서 야생의 에어무드가 출현한다





No.228 델빌(デルビル)

■**타입:** 악/불꽃 ■**진화 여부:** 헬가로 진화(L24)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 293 • 공격: 218 • 방어: 158
- 민첩: 228 • 특공: 258 • 특방: 198

■**사용하는 기술**

노려보기(처음부터), 불똥(처음부터), 으르렁거리기(L7), 스모그(L13), 물기(L20), 골탕먹임(L27), 화염방사(L35), 잘게 씹기(L43)

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 7번 도로에서 밤에 출현하는 야생의 델빌을 포획할 수 있다

No.229 헬가(ヘルガー)

■**타입:** 악/불꽃 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 353 • 공격: 278 • 방어: 198
- 민첩: 288 • 특공: 318 • 특방: 258

■**사용하는 기술**

노려보기(처음부터), 불똥(처음부터), 으르렁거리기(L7), 스모그(L13), 물기(L20), 골탕먹임(L30), 화염방사(L41), 잘게 씹기(L52), 비04

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 델빌이 레벨 24에서 진화한다

No.230 킹드라(キングドラ)

■**타입:** 물/드래곤 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 353 • 공격: 288 • 방어: 288
- 민첩: 268 • 특공: 288 • 특방: 288

■**사용하는 기술**

물거품(처음부터), 연막(L8), 노려보기(L15), 물총(L22), 회오리바람(L29), 고속 이동(L40)
하이드로 펌프(L51), 비03, 06, 07

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 시드라(シードラ)에게 용의 송곳니(りゅうのウロコ)를 갖게 하고서 통신 교환을 한다

No.231 고마조우(ゴマゾウ)

■**타입:** 지면 ■**진화 여부:** 돈팡으로 진화(L25)

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 383 • 공격: 218 • 방어: 218
- 민첩: 178 • 특공: 178 • 특방: 178

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 둥글게 말기(L9), 바둥대기(L17) 돌진(L25), 구르기(L33), 견디기(L41), 필사 태클(L49), 비04

■**야생에서의 출현:** 금

■**입수법:** 45번 도로에서 야생의 고마조우를 포획할 수 있다

No.232 돈팡(ドンファン)

■**타입:** 지면 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 383 • 공격: 338 • 방어: 338
- 민첩: 198 • 특공: 218 • 특방: 218

■**사용하는 기술**

뿔로 받기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 둥글게 말기(L9), 바둥대기(L17), 마구 찌르기(L25), 구르기(L33), 고속 스핀(L41), 지진(L49), 비04

■**야생에서의 출현:** 금

■**입수법:** 고마조우가 레벨 25에서 진화

No.233 폴리곤2(ポリゴン2)

■**타입:** 노멀 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 373 • 공격: 258 • 방어: 278
- 민첩: 218 • 특공: 308 • 특방: 288

■**사용하는 기술**

텍스처2(처음부터), 부딪히기(처음부터), 텍스처(처음부터), 고속 이동(L9), 환각 광선(L12), 자기 재생(L20), 둥글게 말기(L24), 록온(L32), 트라이 어택(L36), 전자봉(L44), 비05

■**야생에서의 출현:** ×

■**입수법:** 폴리곤(ポリゴン)에게 그레이드 업(グレードアップ)를 갖게 하고서 통신 교환을 한다. 그레이드 업은 야마부키 시티의 실프 컴패니에서 얻는다



No.234 오도시시(オドシシ)

■**타입:** 노멀 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 349 • 공격: 288 • 방어: 222
- 민첩: 268 • 특공: 268 • 특방: 228

■**사용하는 기술**

부딪히기(처음부터), 노려보기(L8), 최면술(L15), 짓밟기(L23), 모래조각(L31), 돌진(L40), 이상한 빛(L49), 비05

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 36번 도로에서 야생의 오도시시를 포획한다

No.235 도블(ドーブル)

■**타입:** 노멀 ■**진화 여부:** 진화없음

■**L100일 때의 최고 스테이터스**

- HP: 313 • 공격: 138 • 방어: 168
- 민첩: 248 • 특공: 138 • 특방: 188

■**사용하는 기술**

스케치(처음부터)

■**야생에서의 출현:** 금, 은

■**입수법:** 알프의 유적 근처에 있는 풀숲에서 야생의 도블을 포획할 수 있다



No.236 발키(バルキー)

■타입: 격투

■진화 여부: 에비와라로 진화(L20, 방어력이 높을 때) OR 사와무라로 진화(L20, 공격력이 높을 때) OR 카포에라로 진화(L20, 능력이 평균치일 때)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 273 •공격: 168 •방어: 168
•민첩: 168 •특공: 168 •특방: 168

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 비04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 스리바치 산의 동굴 안쪽에 있는 공수대왕과의 승부에서 이기면 얻을 수 있다

No.237 카포에라(カポエラー)

■타입: 격투 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 303 •공격: 288 •방어: 288
•민첩: 238 •특공: 168 •방어: 318

■사용하는 기술

돌려차기(처음부터), 기합 모으기(L7), 추격(L13), 전광석화(L19), 고속 스핀(L25), 카운터(L31), 고속이동(L37), 단념(L43), 트리플 킥(L49), 비04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 발키가 레벨 20이 되었을 때 공격력과 방어력 수치가 같으면 카포에라로 진화한다

No.238 무추루(ムチュール)

■타입: 얼음/에스퍼 ■진화 여부: 루쥬라로 진화(L30)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 293 •공격: 158 •방어: 128
•민첩: 228 •특공: 268 •특방: 228

■사용하는 기술

때리기(처음부터), 혀로 핥기(처음부터), 천사의 키스(L9), 가루눈(L13), 염력(L21), 노래부르기(L25), 검은 시선(L33), 사이코키네시스(L37), 멸망의 노래(L45), 눈보라(L49)

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 루쥬라의 암컷을 할머니에게, 수컷을 할아버지에게 맡기면 알이 생긴다. 이 알을 키우면 무추루가 태어난다

No.239 엘레키드(エレキッド)

■타입: 전기 ■진화 여부: 엘레브로 진화(L30)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 293 •공격: 224 •방어: 172
•민첩: 288 •특공: 228 •특방: 208

■사용하는 기술

전광석화(처음부터), 노려보기(처음부터), 벼락 펀치(L9), 빛 장벽(L17), 스피드 스타(L25), 싫은 소리(L33), 10만볼트(L41), 벼락(L49), 비05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 엘레브의 암컷을 할머니에게, 수컷을 할아버지에게 맡기면 알이 생긴다. 이 알을 키우면 엘레키드가 태어난다

No.240 부비(ブビィ)

■타입: 불꽃 ■진화 여부: 부바로 진화(L30)

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 293 •공격: 248 •방어: 172
•민첩: 264 •특공: 238 •특방: 208

■사용하는 기술

불똥(처음부터), 노려보기(L7), 스모그(L13), 불꽃 펀치(L19), 연막(L25), 쾌청한 날씨(L31), 화염방사(L37), 이상한 빛(L43), 대문자(L49)

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 부바의 암컷을 할머니에게, 수컷을 할아버지에게 맡기면 알이 생긴다. 이 알을 키우면 부비가 태어난다

No.241 밀탱크(ミルタンク)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 393 •공격: 258 •방어: 308
•민첩: 298 •특공: 178 •특방: 238

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 울먹이기(L4), 둥글게 말기(L8), 짓밟기(L13), 우유 마시기(L19), 인내(L26), 구르기(L34), 덮치기(L43), 치료의 물(L53), 비03, 04

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 38번 도로에 출현하는 야생의 밀탱크를 포획한다

No.242 하피나스(ハピナス)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 713 •공격: 118 •방어: 118
•민첩: 208 •특공: 248 •특방: 368

■사용하는 기술

때리기(처음부터), 울먹이기(L4), 꼬리치기(L7), 알 낳기(L10), 왕복 따귀 때리기(L13), 작게 되기(L18), 노래부르기(L23), 알폭탄(L28), 빛 장벽(L40), 필사 태클(L47), 비04, 05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 러키가 레벨 업을 하면서 친숙도가 높으면 진화한다

No.243 라이코우(ライコウ)

■타입: 전기 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

•HP: 383 •공격: 268 •방어: 248
•민첩: 328 •특공: 328 •특방: 298

■사용하는 기술

쪼기(처음부터), 노려보기(처음부터), 전기 쇼크(L11), 으르렁거리기(L21), 전광석화(L31), 스파크(L41), 리플렉터(L51), 잘게 씹기(L61), 벼락(L71), 비01, 04, 05

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 포획하기 어려운 포켓몬



No.244 엔테이(エンテイ)

■타입: 불꽃 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

·HP: 433	·공격: 328	·방어: 268
·민첩: 298	·특공: 278	·특방: 248

■사용하는 기술

물기(처음부터), 노려보기(처음부터), 불똥(L11), 으르렁거리기(L21), 소용돌이 불꽃(L31), 짓밟기(L41), 화염방사(L51), 뿜내기(L61), 대문자(L71), 비01, 04, 05

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 포획하기 어려운 포켓몬

No.245 스이쿤(スイクン)

■타입: 물 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

·HP: 403	·공격: 248	·방어: 328
·민첩: 268	·특공: 278	·방어: 328

■사용하는 기술

물기(처음부터), 노려보기(처음부터), 물총(L11), 으르렁거리기(L21), 바람 만들기(L31), 버블 광선(L41), 검은 안개(L51), 밀러 코트(L61), 하이드로 펌프(L71), 비01, 03, 06, 07

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 포획하기 어려운 포켓몬

No.246 요기라스(ヨーギラス)

■타입: 바위/지면 ■진화 여부: 사나기라스로 진화(L30)

■L100일 때의 최고 스테이터스

·HP: 303	·공격: 226	·방어: 198
·민첩: 180	·특공: 188	·특방: 198

■사용하는 기술

물기(처음부터), 노려보기(처음부터), 모래 태풍(L8), 싫은 소리(L15), 바위 사태(L22), 난동부리기(L29), 무서운 얼굴(L36), 딱딱해지기(L43), 지진(L50), 파괴 광선(L57)

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 시로가네 산에 출현하는 야생의 요기라스를 포획한다



No.247 사나기라스(サナギラス)

■타입: 바위/지면 ■진화 여부: 반기라스로 진화(L55)

■L100일 때의 최고 스테이터스

·HP: 343	·공격: 266	·방어: 238
·민첩: 200	·특공: 228	·특방: 238

■사용하는 기술

물기(처음부터), 노려보기(처음부터), 모래 태풍(L8), 싫은 소리(L15), 바위 사태(L22), 난동부리기(L29), 무서운 얼굴(L38), 잘게 씹기(L47), 지진(L56), 파괴광선(L65)

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 요기라스가 레벨 30에서 진화

No.248 반기라스(バンギラス)

■타입: 바위/악 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

·HP: 403	·공격: 366	·방어: 318
·민첩: 220	·특공: 288	·방어: 298

■사용하는 기술

물기(처음부터), 노려보기(처음부터), 모래 태풍(L8), 싫은 소리(L15), 바위 사태(L22), 난동부리기(L29), 무서운 얼굴(L29), 잘게 씹기(L47), 지진(L61), 파괴광선(L75), 비01, 03, 04

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 사나기라스가 레벨 55에서 진화

No.249 루기아(ルギア)

■타입: 에스퍼/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

·HP: 415	·공격: 278	·방어: 358
·민첩: 318	·특공: 278	·특방: 406

■사용하는 기술

에어로 블레스트(처음부터), 신비한 방어(L11), 바람 만들기(L22), 자기재생(L33), 하이드로 펌프(L44), 기우제(L55), 스피드 스타(L66), 날려버리기(L77), 원자의 힘(L88), 미래 예지(L99), 비02, 03, 04, 06, 07

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 은색 깃털을 갖고서 소용돌이 섬(4개의 섬이 떠있는 곳에서 오른쪽 위) 안쪽으로 들어가면 출현한다

No.250 호우오우(ホウオウ)

■타입: 불꽃/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

·HP: 415	·공격: 358	·방어: 278
·민첩: 278	·특공: 318	·특방: 406

■사용하는 기술

성스러운 불꽃(처음부터), 신비한 방어(L11), 바람 만들기(L22), 자기재생(L33), 대문자(L44), 쾌청한 날씨(L55), 스피드 스타(L66), 날려버리기(L77), 원자의 힘(L88), 미래 예지(L99), 비02, 04, 05

■야생에서의 출현: ×

■입수법: 무지개색 깃털을 갖고서 엔쥬 시티의 엔쥬의 탑 최상층으로 가면 등장한다

No.251 세레비(セレビィ)

■타입: 에스퍼/풀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스테이터스

·HP: 403	·공격: 298	·방어: 298
·민첩: 298	·특공: 298	·특방: 298

■사용하는 기술

겨우살이 씨앗(처음부터), 염력(처음부터), 자기 재생(처음부터), 치료의 물(처음부터), 신비의 방어(L10), 원시의 힘(L20), 미래예지(L30), 바톤 터치(L40), 멸망의 노래(L50), 비05

■야생에서의 출현: 불명

■입수법: 불명



스토리

1. 와카바 타운(ワカバタウン)

주인공이 있는 2층에서 내려오면 어머니에게 포켓 기어를 받는다. 그리고 주인공의 집 왼쪽에 있는 우츠기 연구소(ウツギけんきゅじょ)로 가면 다음 중 하나의 포켓몬을 받는다. 연구소에서 나올 때 외상약(キズぐすり)를 얻는다.

① 히노아라시(ヒノアラシ): 불꽃 타입의 기술을 사용하기 때문에 많은 경험치를 몰아 주어 빨리 키우면 스토리를 보다 빨리 진행할 수 있는 포켓몬이다.

② 와니노코(ワニノコ): 물 타입의 포켓몬으로 역시 초반에 많은 도움이 되는 포켓몬이다. 참고로 초반에는 물 타입의 포켓몬을 얻기 힘들다.

③ 치코리타(チコリータ): 발파 커터 등의 강력한 기술을 익히는 포켓몬이다. 3마리 중에서 가장 빨리 진화한다.





2. 29번 도로(29ばんどうろ)

도로 오른쪽 위에서 외상약, 왼쪽 위에서는 나무 열매(きのみ)를 얻는다.

3. 요시노 시티

마을 입구에 있는 할아버지에게 마을을 안내받고, 맵 카드(マップカード)를 받는다. 파도타기(なみのり)를 익힌 다음에는, 왼쪽 아래의 섬에 있는 사람에게서 신비의 물방울(しんぴのしずく)를 받게 된다.

4. 30번 도로

하단에 위치한 나무에서 나무 열매, 상단에 위치한 나무에서 해독 열매를 입수한다. 30번 도로의 입구에 있는 집에서 나무 열매를 받는다. 그리고 요시노 시티 위쪽에(오른쪽 길로 진행한다) 있는 포켓몬 할아버지의 집에서 신기한 알과 포켓몬 도감을 받는다.



5. 요시노 시티에서 라이벌과 배틀(우츠기 연구소로 되돌아오는 도중에 만나게 된다).

라이벌이 사용하는 포켓몬

①	주인공이 선택한 포켓몬이 히노아라시 →	와니노코 L5
②	주인공이 선택한 포켓몬이 와니노코 →	치코리타 L5
③	주인공이 선택한 포켓몬이 치코리타 →	히노아라시 L5





6. 와카바 타운

우츠키 박사의 연구소에서 라이벌의 이름을 결정한다. 연구소를 나올 때 몬스터 볼(モンスターボール)을 5개 받는다. 이제 상점에서 몬스터 볼을 구입할 수 있다.







7. 키쿄 시티(キキョウシティ)

포켓몬 센터의 왼쪽 하단에 위치한 집에서 마다츠보미(マダツボミ)를 이와크(イワーク)로 교환할 수 있다. 파도 타기를 입수한 다음 마다츠보미의 탑 오른쪽 연못을 건너면 신기한 엿(ふしぎなアメ), 키쿄 집 뒤쪽의 연못을 건너면 포인트업(ポイントアップ)을 입수한다.

8. 마다츠보미의 탑

이곳의 트레이너는 대부분 마다츠보미를 사용하니, 처음에 히노아라시를 선택했다면 쉽게, 치코리타를 선택했다면 조금 쉽게 이길 수 있지만, 와니노코를 선택한 경우는 상성이 매우 좋지 않으므로 포포(ポッポ)를 잡아 전투에 이용하는 것이 좋다. 가장 안쪽에 있는 장로와 싸워 이기면 비전 머신05(플래시)를 받는다.









9. 키쿄 짐(キキョウジム)

여기의 트레이너는 모두 오니스즈메, 포포, 피죤을 사용하므로, 처음에 치코리타를 선택했을 경우 레벨을 많이 올리거나, 뒤에 나오는 연결 동굴(つながりのどうくつ)에서 이시츠부테(イシツブテ)를 잡아 온 다음 전투에 임할 것. 짐 리더인 하야토에게 이기면 윙뱃지(플래시를 사용할 수 있고, 공격력이 오른다), 기술 머신 31을 받는다.

하야토

- **포포 L7:** 부딪히기, 모래조각
- **피죤 L9:** 부딪히기, 모래조각, 바람 만들기





10. 짐을 나오면 우츠기 박사에게서 전화가 오며, 키쿄의 포켓몬 센터에서 알을 다시 받는다.



11. 알프의 유적(アルフのいせき)

퍼즐을 완성시키면 지하에서 안논(アンノーン)이 출현한다. 모두 26종류의 안논이 있지만, 성능은 모두 같다.



12. 32번 도로

32번 도로 시작 부분에 있는 사람에게서 기적의 씨앗(きせきのタネ)을 받는다. 여기에서 메립(メリープ)을 잡아 키우면 좋다.



13. 연결 동굴(つながりのどうくつ)

연결 동굴(つながりの洞窟)에 있는 아이템을 얻고, 33번 도로를 통해서 히와다 타운으로 향한다.

14. 히와다 타운(ヒワダタウン)

간테츠(ガンテツ)와 이야기를 하면, 야돈의 우물(ヤドンのいど)로 갈 수 있다.



15. 야돈의 우물

좋은 외상약(いいキズぐすり)를 얻을 수 있지만, 아직은 안쪽까지 진행할 수 없다. 괴력(かいりき)를 습득한 다음, 안쪽에서 왕자의 증표(おうじゃのしるし), 기술머신18을 입수하게 된다.



16. 히와다 짐

여기는 트레이너가 곤충 계열의 포켓몬을 사용하기 때문에, 치코리타로 이야기를 진행하는 플레이어는 포포를 이용할 것. 짐 리더인 츠쿠시(ツクシ)에게 이기면 인섹트 뱃지(레벨30까지의 포켓몬을 입수 가능, 기합 베기(いあいぎり)를 사용할 수 있게 된다), 기술 머신49를 받는다. 츠쿠시와의 전투후 우바메의 숲(ウバメの森) 쪽으로 가면, 라이벌과 전투에 들어간다.



츠쿠시

- **트란셀 L14:** 부딪히기, 실뱉기, 딱딱해 지기
- **코쿤 L14:** 독침, 실뱉기, 딱딱해 지기
- **스트라이크 L16:** 전광석화, 노려보기, 연속베기



17. 우바메의 숲

우바메의 숲에서 새의 일종인 카모네기(カモネギ)를, 바깥으로 돌아 유도하여 제자가 있는 장소까지 몰아서 잡으면 비전 머신01인 기합 베기(いあいぎり)을 받는다. 박치기를 하고 있는 사람에게서 기술 머신02를 받는다.







18. 34번 도로

여기에는 포켓몬을 키워주는 부부가 있어서, 같은 종류가 아니더라도 상성이 맞는 포켓몬 두 마리를 맡기면 알이 생긴다.

19. 코가네시티(コガネシティ)

상점 오른쪽 하단에 위치한 집에서 자전거(じてんしゃ)를 받는다.



20. 코가네짐(コガネジム)

이 곳 트레이너는 노멀계통의 포켓몬을 사용한다. 짐 리더인 아카네(アカネ)를 이기면 레귤러 뱃지(괴력(かいりき)를 사용할 수 있으며, 민첩성이 오른다), 기술 머신45를 얻는다.

아카네

- 피피 L18: 왕복 따귀 때리기, 앵콜, 손가락 흔들기
- 밀탱크 L20: 짓밟기, 구르기, 메로메로





21. 코가네의 라디오탑에서 라디오 카드를 받



는다. 퀴즈를 모두 맞추면 얻게 된다. 답은 ○, ○×, ○, ×. 코가네 집의 오른쪽 집에서 제니가메 물뿌리개(ゼニガメじょうろ)를 받는다.



22. 35번 도로

기술 머신04를 얻는다.



23. 자연공원(しぜんこうえん)

화, 목, 토요일에 곤충잡기 대회가 있으며 우승하면, 태양의 돌을 받는다.

24. 36번 도로

길을 방해하고 있는 우소키(ウソッキ)에게 제니가메 물뿌리개를 사용하면 전투에 들어간다. 우소키는 L20으로 이 포켓몬은 잡을 수 있으니 시도해 볼 것. 쓰러뜨리거나 포획했으면 오른쪽에 있는 사람에게서 기술 머신08을 받는다.



25. 엔쥬시티(エンジュシティ)

집의 오른쪽에 있는 사람에게서 다우징 머신(ダウジングマシン)을 받는다. 포켓몬 센터에는 마사키가 있으며, 다음 날부터 타임 머신을 사용할 수 있다. 또 이 시점이후로 코가네 시티로 돌아가서 마사키를 만나면 L20의 이브이(イーブイ))를 받을 수 있다.





26. 엔쥬시티 무희장

무희 5명과 전투를 하여 모두 이긴 다음, 밑에 있는 할아버지에게 말을 걸면 비전 머신03(파도타기)을 받는다.



27. 엔쥬짐(エンジュジム)

이곳의 트레이너는 모두 고스, 고스트, 겐가를 사용하므로 에스퍼나 지면계열의 공격이 매우 효과적이다. 짐 리더인 마츠바(マツバ)를 이기면 팬텀 뱃지(L50까지 포켓몬, 파도타기를 사용할 수 있게 된다), 기술 머신30을 받는다.

마츠바

- 고스 L21: 원한, 혀로 핥기, 저주, 검은 시선
- 고스 L21: 혀로 핥기, 나이트 헤드
- 겐가 L25: 섀도우 볼, 최면술, 꿈먹기, 검은 시선
- 고스트 L23: 나이트 헤드, 검은 시선, 원한

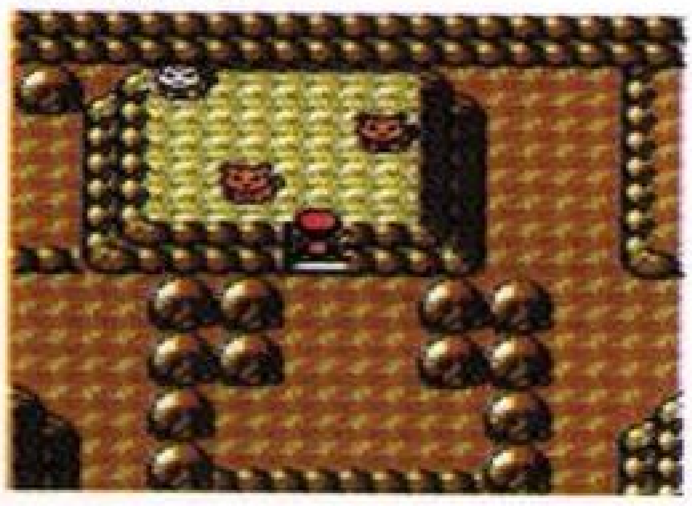






28. 엔주시티 불탄 탑(やけたとう)

들어가면 바로 라이벌과 배틀이 벌어진다. 지하 1층 안쪽으로 가면 3마리의 포켓몬이 도망치며 나중에 풀숲에서 만날 수 있지만 그 확률이 매우 낮다.



29. 39번 도로 모모목장

밀탱크(ミルタンク)에게 나무 열매(きのみ)를 7개 주면 건강해지며, 옆 건물에서 기술 머신13을 받을 수 있다.

30. 아사기 시티(アサギシティ)

집 앞을 지나가면 라이벌이 나타나지만 전투는 벌어지지 않는다. 집 밑에 위치한 집에서 좋은 낚시대(いいつりざお)를 받는다. 가장 왼쪽에 있는 집에서 비전 머신04인 괴력(かいりき)을 받을 수 있으며, 등대 왼쪽 위에 위치한 집에서는 크럽(クラブ)을 비리리다마(ビリリダマ)로 교환할 수 있다.



31. 아사기의 등대

3층에서 피피에이드, 5층에서 기술 머신34등을 얻을 수 있으며, 6층에는 아사기 짐의 리더인 미칸이 있다. 그녀에게서 단바 시티의 약을 가져다 달라는 부탁을 받는다.





32. 40, 41번 수로

강력한 포켓몬이 다수 등장하므로 스프레이를 사용하는 것이 좋을 것이다. 41번 수로에 있는 4개의 섬에는 아직 들어갈 수 없다.

33. 탄바 시티(タンバシティ)

포켓몬 센터의 왼쪽에 위치한 집에서, 포켓몬 매니아가 츠보츠보(ツボツボ)를 준다. 츠보츠보는 넷시(ネッシ)의 애칭이다. 탄바 약국에서는 비전의 약을 받는다.





34. 탄바 짐(タンバジム)

여기에 나오는 트레이너는 모두 격투계의 몬켓몬을 사용하므로 고스트 계열의 몬스터라면 대미지를 입지 않는다. 에스퍼 계열도 역시 유용하다. 일렬로 위치한 3개의 바위는 좌우에 위치한 바위를 위로 올리고, 중앙에 있는 바위를 왼쪽 또는 오른쪽으로 움직이면 앞으로 진행할 수 있다. 짐 리더인 시지마(シジマ)에게 이기면 쇼크 뱃지(L70까지 포켓몬, 날기(そらをとぶ)를 사용할 수 있다.)와 기술 머신01을 받는다. 시지마를 이긴 다음 짐 앞에 있는 사람에게서 비전 머신02(날기)를 받을 수 있다.

시지마

- 오코리잘 L27: 분노, 공수 베, 마구 할퀴기, 노려보기
- 노로본 L30: 마음의 눈, 폭렬 펀치, 파도타기, 최면술





35. 아사기 등대(アサギのとうだい)

미칸에게 비전의 약을 건네 준다.

36. 아사기 짐(アサギジム)

아사기 짐에는 미칸밖에 없다. 미칸은 코일 L30을 2마리, 하가넬 L35를 사용한다. 하가넬은 강철 속성을 지니고 있기 때문에 불꽃 타입의 공격이 매우 유효하다. 또한 바위 속성도 지니고 있으므로, 물 타입의 공격도 좋다. 코일은 지면계의 포켓몬으로 공격하자. 이기면 스틸 뱃지(방어력 상승), 기술 머신23을 받는다.

미칸

- 코일 L30: 10만 볼트, 전자파, 소닉 붐, 초음파
- 코일 L30: 10만 볼트, 전자파, 소닉 붐, 초음파
- 하가넬 L35: 아이언 테일, 쾌청한 날씨, 싫은 소리











37. 42번 도로

스리바치산(スリバチやま)을 들어갈 필요는 없고 앞에 위치한 호수를 파도타기로 통과할 수도 있다.

38. 스리바치산

스리바치 산을 통과하기 위해서는 파도타기, 괴력, 플래시, 거슬러 오르기가 필요하다.

39. 쵸우지 타운(チョウジタウン)

이곳의 짐을 클리어해야 44번 도로로 갈 수 있다.

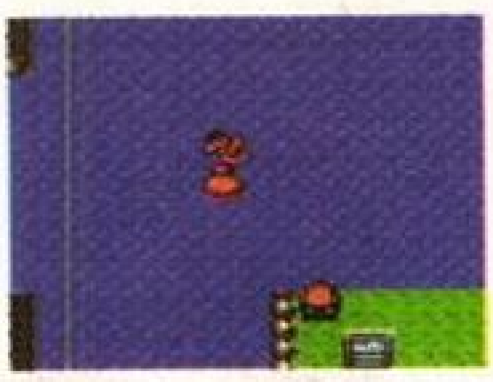
북쪽으로 간다.

40. 43번 도로

도중에 있는 건물을 지나가려면 로켓단에게 1000엔을 줘야한다. 나중에 초우지타운의 아지트를 해방시킨 다음 이 건물에 들어가면 기술 머신36을 받는다.

41. 분노의 호수(いかりの湖)

호수 중앙에 적색 가라도스(ギャラドス)가 있다. 쓰러뜨리거나 또는 포획하면 적색 비늘(あかいウロコ)을 입수하게 되며, 이것을 가지고 30번 도로 이전에 오키드 박사가 있던 장소로 가면 학습 머신(がくしゅうマシン)을 얻는다. 적색 비늘을 입수한 다음 육지로 오르면 와타루(ワタル)가 있으며, 쵸우지 타운으로 향하게 된다.







42. 쵸우지 타운의 로켓단 아지트

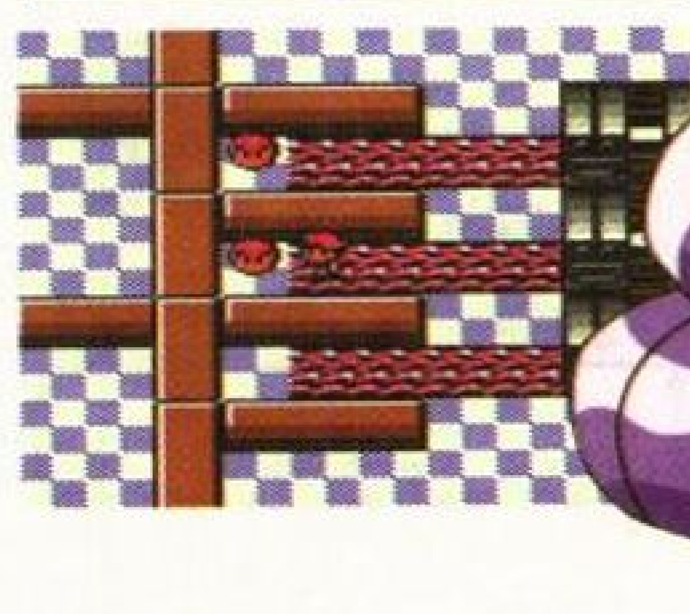
모든 로켓단원을 물리치면 전파를 정지시키게 되며, 말마인(マルマイン)과 3번 싸워야 한다. 전파를 정지시킨 다음 와타루에게 비전머신06(소용돌이)을 받는다.











43. 쵸우지 짐(チョウジジム)

이곳 트레이너는 물 계열의 포켓몬을 사용하므로 전기나 불꽃 계열의 포켓몬이 효과가 높다. 짐 리더인 야나기(ヤナギ)를 이기면 아이스뱃지(소용돌이를 사용할 수 있으며 특수 능력 상승), 기술 머신16을 받는다. 짐에서 나오면 우츠기 박사에게 전화가 걸려 오며, 라디오 방송이 이상하다고 말한다.

야나기

- 파우와우 L27: 잠자기, 얼음 바람, 박치기, 오로라빔
- 쥬곤 L29: 잠자기, 얼음 바람, 박치기, 오로라빔
- 이놈 L31: 얼음 바람, 하얀 안개

44. 코가네 시티, 라디오 탑(ラジオとう)

5층에서 지하열쇠를 받는다.





45. 지하통로

코가네 시티의 지하통로 끝에는 상점이 나오게 된다.

46. 지하창고

도중에 있는 버튼은 3, 2, 1의 순서로 누른다. 국장에게 카드키(カードキー)를 받는다.







47. 라디오 탑

코가네의 라디오 탑의 기계를 정지시킨다. 그 다음 국장에게서 은색 깃털(ぎんいろのはね-은버전) 또는 무지개색 깃털(にじいろのはね-금버전)을 받는다(이것은 포켓몬을 얻는데 필요하다. 본 공략에 있는 포켓몬 도감을 참조할 것). 4층에 있는 쿠루미에게 핑크 리본(ピンクのリボン), 3층에 있는 여성에게서 기술 머신11을 받는다.







48. 얼음의 뒷길(氷のぬけみち)

처음 플로어에서 비전 머신07을 얻는다. 두 번째 빙판 길은 상, 좌, 상, 우, 상, 좌, 하, 우, 하, 좌, 상, 좌, 하, 우, 하, 우, 상, 우로 통과할 수 있다. 그 다음 플로어는 4개의 바위를 4개의 구멍에 하나씩 떨어뜨려야 한다.

49. 후스베시티(フスベシティ)

가장 아래쪽에 위치한 집에서 기술(비전 머신의 기술도)을 없앨 수 있다. 오른쪽 위의 집에서는 하크류우를 사이돈으로 교환해 준다.

50. 후스베짐(フスベジム)

이곳 트레이너는 드래곤 계열의 포켓몬을 사용하므로 얼음 계열의 포켓몬을 사용하면 효과적이다. 이곳에서도 2층에서 1층으로 바위를 떨어뜨려야 한다. 짐 리더인 이부키(イブキ)에게 이기면 용의 동굴로 가서 용의 송곳니를 얻어 달라고 부탁한다.

이부키

- 하크류 L37: 전자파, 용의 입김, 내던지기, 그리고 파도타기, 냉동빔, 10만 볼트 중의 하나
- 하크류 L37: 전자파, 용의 입김, 내던지기, 그리고 파도타기, 냉동빔, 10만 볼트 중의 하나
- 하크류 L37: 전자파, 용의 입김, 내던지기, 그리고 파도타기, 냉동빔, 10만 볼트 중의 하나
- 킹드라 L40: 파도 타기, 용의 입김, 파괴광선, 연막





51. 용의 동굴(りゅうのあな)

파도타기와 소용돌이 기술이 반드시 필요하다. 소용돌이는 화면에 보이는 소용돌이 앞에서 A버튼을 누르면 된다. 용의 송곳니를 얻으면 이부키가 나타나서 라이징 뱃지(모든 레벨의 포켓몬과 거슬러 오르기를 사용할 수 있음), 기술 머신 24를 받는다.





52. 와카바타 운

우츠기박사에게서 전화가 걸려오며, 그에게 가면 마스터 볼을 받는다.





53. 토죠 폭포(トージョウ)

파도 타기와 거슬러 오르기를 이용하여 세키에이 고원으로 향한다.



53. 챔피온 로드

3층에 위치한 북쪽 출구로 나가면 라이벌이 나타나며 전투가 벌어진다.









54. 세키에이 고원(セキエイ高原)

포켓몬 리그에서 사천왕과 와타루를 쓰러뜨린다. (전편 끝)









사천왕(포켓몬 리그)

이츠키
네이티오 L40
루쥬라 L41
낫시 L41
야도란 L41
네이티오 L42

쿄
아리아도스 L40
몰폰 L41
포트레스 L43
베토베톤 L42
크로배트 L44

시바
카포에라 L42
사와무라 L42
에비와라 L42
이와크 L43
카이리키 L46

카린	
브리키 L42	야미카라스 L44
라프레시아 L42	헬가 L46
겐가 L45	

와타루
가라도스 L44
카이류 L47
카이류 L47
프테라 L46
리자몽 L46
카이류 L50













55. 와카바 타운(이후 후편 진행)

우츠기 박사에게서 배의 티켓을 받는다.



56. 아사기 시티

항에 정박하고 있는 아쿠아 호에 승선한다.



57. 아쿠아 호

아쿠아 호에 들어오면 손녀를 잃어버린 할아버지가 나타난다. 중간에 길을 막고 있는 선원은, 그 선원과 대화 후 주인공 방(선원이 서 있는)의 옆방으로 들어가 거기 있는 선원과 전투를 한 다음 다시 가면 된다. 손녀를 찾아주면 목적지에 도착하게 된다. 목적지는 바로 포켓몬 녹, 청, 적, 피카츄 버전의 무대가 된 대륙이다.

58. 쿠치바 시티(クチバシティ)

짐의 위에 위치한 집에 있는 포켓몬 클럽(ポケモンだいすきクラブ)에서 신기한 엿을 받을 수 있다.

59. 쿠치바 짐(クチバジム)

이곳 트레이너는 전기계열의 포켓몬을 사용하므로 지면이나 바위 계열의 포켓몬을 사용하자. 전작에 있던 트랩은 고장나 있어서 작동하지 않는다. 짐 리더인 마티스(マチス)를 이기면 오렌지 뱃지(스피드 상승)를 받는다.





미티스

라이츄 L44
말마인 L40
엘레브 L46
레어 코일 L40
말마인 L40





60. 야마부키 시티(ヤマブキシティ)

이 곳 트레이너는 에스퍼 계열의 포켓몬을 사용하므로 악계열의 포켓몬을 사용하면 효과적이다. 짐 리더인 나츠메를 이기면 골드 뱃지를 받는다.

나츠메

에피 L46	후딩 L48
바리야드 L46	



61. 타마무시 시티(タマムシジム)

이곳 트레이너는 풀계열의 포켓몬을 사용하므로 불꽃이나 얼음 계열의 포켓몬이 효과적이다. 짐 리더인 에리카를 이기면 레인보우 뱃지, 기술 머신19를 받는다.



에리카

몬자라 L42	와타코 L41
키레이하나 L46	우츠보트 L46

62. 세키치쿠 시티(セキチクジム)

이 곳 트레이너는 독계열의 포켓몬을 사용하므로 에스퍼와 지면 계열의 포켓몬이 효과적이다. 짐 리더인 안즈를 이기면 핑크 뱃지, 기술 머신06을 받는다.

안즈

크로배트 L36	마타도가스 L36
마타도가스 L36	아리아도스 L33
몰폰 L39	



63. 발전소

10번 도로쪽으로 가면 발전소가 나온다. 발전소에 있는 사람 모두에게 말을 걸면 하나다 시티에 이상한 사람이 나타났다는 전화가 걸려온다.





64. 하나다짐(ハナダジム)

이상한 사람을 발견하지만 곧 도망간다.



65. 24번 도로

하나다 시티 북쪽에 있는 24번 도로에서 로켓단원을 쓰러뜨린다.



66. 하나다 집

하나다 집의 물 속에 있는 기계 부품을 얻는다. (길로 둘러 쌓인 곳에서 A버튼을 누르면 얻어진다.)



67. 발전소

기계 부품을 소장에게 넘기면 발전소가 작동하며, 소장은 답례로 기술 머신07을 준다.



68. 24. 25번도로

24번 도로 끝에(하나다 곳)서 데이트를 하고 있는 카스미(カスミ)를 발견한다.





69. 하나다 짐(ハナダジム)

이 곳 트레이너는 물계열의 포켓몬을 사용하므로 전기와 풀 계열의 포켓몬이 효과적이다. 하지만 누오에게는 전기 기술이 통하지 않으며, 라프라스에게는 풀계열은 불리하므로 주의할 것. 짐 리더인 카스미를 이기면 블루 뱃지를 받는다.

카스미	
골닥 L42	라프라스 L44
누오 L42	스타미 L47

70. 시온타운(シオンタウン)

라디오 탑 1층에서 확장 카드(かくちょカード)를 받는다.



71. 쿠치바 시티(クチバシティ)

11번 도로쪽으로 나가면 카비곤이 방해하고 있다. 디그더의 구멍 앞에서 잠자고 있는 카비곤(カビゴン)을 깨운다. 라디오의 포켓몬의 피리(ポケッモンのふえ) 채널을 이용하면 카비곤이 일어나면서 배틀이 벌어진다. 포획도 가능하다.



72. 디그더의 동굴

이 동굴을 통해서 니비 시티로 향하자.

73. 니비 시티(ニビシティ)

이 곳 트레이너는 바위와 지면 계열의 포켓몬을 사용하므로 풀계열의 포켓몬이 효과적이다. 짐 리더인 타케시를 이기면 그레이 뱃지를 받는다. 타케시를 이긴 다음 니비 시티의 상점 오른쪽에 있는 아저씨에게 은색 깃털 또는 무지개색 깃털을 받는다.



타케시	
고론 L41	이와크 L44
사이혼 L41	카부톱스 L42
옴스타 L42	

74. 토키와시티(トキワシティ)

왼쪽 하단에서 잠자고 있는 사람에게 기술머신42를 받는다. 트레이너 하우스(トレーナーズハウス)의 지하 1층에서 매일 1회 포켓몬 배틀이 벌어진다.

75. 그렌 섬

마사라 타운을 거쳐 그렌 섬으로 간다. 토키와 짐의 리더인 그린이 있으며, 그와 이야기를 하면 그린은 짐으로 돌아간다.



76. 쌍둥이 섬

짐 리더인 카츠라밖에 없다. 이기면 크림 뱃지를 받는다.

카츠라	
마그카르고 L45	가름 L50
부바 L45	



77. 토키와짐(トキワジム)

짐 리더인 그린밖에 없다. 이기면 그린 뱃지를 받는다.

그린	
피죤트 L51	가라도스 L58
사이돈 L56	윈디 L58
후ELD L54	낫시 L58



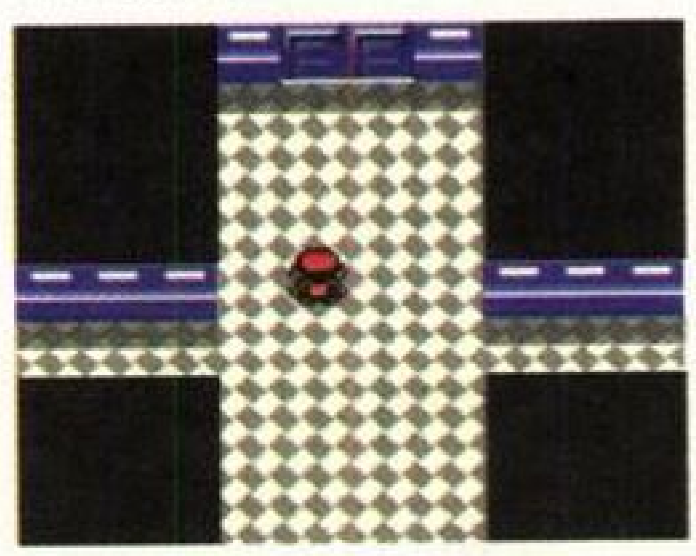
78. 마사라 타운

뱃지를 16개 모은 후 오키드 박사와 만나면, 시로가네(シロガネ)산으로 갈 수 있다.



79. 시로가네 산(シロガネやま)

시로가네 산 안쪽에 있는 레드를 쓰러뜨린다. 시로가네로 가는 길은 토키와, 포켓몬 리그 사이에 있는 접수 게이트(처음에 여길 지나갈 때 길 양쪽에 사람이 막고 있었으나 지금은 없다. 오른쪽입구로 들어 와 왼쪽 출구로 가면 시로가네 산이다)를 통해 가면 된다. 레드는 최강의 포켓몬을 구비하고 있으므로 충분히 수련한 뒤에 도전할 것.



레드	
피카츄 L81	카비곤 L75
에피 L73	리자돈 L77
카멕스 L77	후시기바나 L77

●장르:대전 액션 ●제작사:테크모 ●발매일:발매중

더이상 성의 상품화로 승부하지 않습니다

데드 오어 얼라이브 2



그래픽	★★★★★★
조작감	★★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★
연출	★★★★★★

공략 … 神拳JEFFRY, 코스Guy, 소외인간, 원고미스터K

나오미 기판의 성능을 최대한 살린 미려한 그래픽으로 발매 전부터 게이머들의 기대를 한 몸에 모았던 Dead or Alive 2(이하 DOA2)가 드디어 국내에도 발매되었다. 동영상으로 접하던 것보다 훨씬 뛰어난 퀄리티의 그래픽은 보기만 해도 즐겁고, 전작과 비교도 안될 정도로 다양해진 대전 방식과 게임성이 한동안 격투 게임을 즐기는 게이머들을 사로잡을 것으로 보인다. 전작과 마찬가지로 시기를 잘못 타고났다는 점이 아쉽기는 하지만, 이 정도의 게임도 리듬 액션에 밀린다면 더 이상 오락실은 없다고 해도 과언이 아니다. 단지 댄스방일 뿐.

이 책이 나올 즈음에는 상당히 많은 수의 DOA2가 시중에 풀릴 것이다. 그 동안 국내에 있던 인컴 버전과 달리 이번에 입수해서 공략하는 기판은 바로 DOA2 Millennium. 국내에 곧 퍼질 기판은 모두 이 공략에서 사용한 Millennium 버전임을 명심하자. 이번 공략에서 주로 다루는 것은 앞으로 DOA2를 플레이하는데 기초가 될 완전 기술집과 시스템 공략 그리고 간략한 기술 설명이다. 깊이 있는 게임을 함부로 공략하는 것은 어불성설. 한달 후 추가 공략에서 여러분을 더욱 강하게 만들어주겠다. 기초를 튼튼히.

밀레니엄(Millennium) 버전이란?

최근 출시된 신 버전으로 국내에 인컴으로 들어왔던 초기 버전의 DOA2와는 다소 차이가 있다. 새로 생긴 모드로 서바이벌 모드가 있고 또 초기 버전에선 기판 설정에서 PASS WORD를 넣거나 타임 어택에서 10위안에 든 후 LOVE? 라는 글을 새겨야 가능했던 태그배틀이 기본 설정에서 등장한다. 또 그 외 텔레토비 버전의 책과 같은 숨겨진 요소들도 다수 존재.

게임 모드(GAME MODE)

■스토리 모드(STORY MODE)

1인 플레이에서 즐길 수 있는 모드로 한 캐릭터를 선택한 후 스토리 라인에 따른 대



▲21세기로구나…



▲라스트 보스 미스터 가라데(?)

전을 할 수 있다. 중간 중간 나오는 놀랄만한 퀄리티의 동영상이 더더욱 재미를 더한다.

■타임 어택 모드(TIME ATTACK MODE)

한 캐릭터를 선택 후 최단 시간 내에 라스트 보스까지 클리어 해야 하는 모드로 상위 10인가지 이름을 새길 수 있다.

■서바이벌 모드(SUVIVAL MODE)

밀레니엄 버전에서 추가된 모드로 계속 등장하는 적 캐릭터와 대전을 해서 최대한 많은 캐릭터를 이기는 것이 목적. 다운 공격이나 벽 공격 등을 성공하면 에너지를 회



▲이것이 회복 아이템



▲이건 점수다

복하거나 보너스 점수를 얻을 수 있는 아이템이 등장한다. 한 캐릭터를 이길 때마다 약간씩 에너지가 회복된다.

■ 태그 배틀(TAG BATTLE)

DOA2의 가장 재미있는 대전 모드로 2명의 캐릭터를 선택 후 캐릭터를 바꿔가며 즐길 수 있는 모드. 투 플라톤 어택, 태그 콤보 등 다양한 즐길 것들이 산재해 있다. 그러나 스테이지 셀렉트가 불가능하다는 것이 단점.

대전 방식의 선택은?

태그 배틀과 싱글 배틀의 두 가지 중 선택은 승자 우선의 법칙이 기본. 상대가 난입 하면서 태그 배틀을 골라도 연승중인 플레이어가 싱글 배틀을 선택하면 싱글로 골라진다. 어찌 보면 당연한 인생의 진리일지도 모른다.

시스템 설명

DOA2는 기본적으로 8 방향 레버와 3 개의 버튼을 사용한다. 버튼은 F(Free), P(Punch), K(Kick)로 이루어져 있다. 공식 배열은 F, P, K의 순서. 혹시 자신이 다니는 게임센터의 버튼 배열이 공식 배열이 아니라면 주인에게 공식 배열로 바꿔줄 것을 요구하자. 플레이어에겐 자신에게 맞는 환경에서 즐길 권리가 있다.



기본 조작표

캐릭터가 왼쪽에 있을 때를 기준으로 → 짧게 입력, ➡ 길게 입력, A+B A, B 동시 입력.

이름	커맨드
상, 중단 가드	F or ←
하단 가드	(앉은 상태에서)F or ↙
앞 걷기	➡
뒤 걷기	⬅
앞 대시	→→
뒤 대시	←←
러시	→➡
앉아 앞 걷기	⬊
앉아 대시	↘↘
점프	↖or↑or↗
FREE STEP(안쪽)	⬉ or ⬆or ⬈ F(누르고 있는다)
FREE STEP(바깥쪽)	↙⬋ or ↓⬇or↘⬊F(누르고 있는다)
상단 기본 잡기	F+P
하단 기본 잡기	↓F+P
기본 잡기 회피	(적 잡기 공격시)F+P
연속잡기 회피	(적 연속잡기 공격 중)F+P+K
상단 HOLD	(적 상단 공격시)→↖F
중단P HOLD	(적 중단 펀치 공격시)→×→F
중단K HOLD	(적 중단 킥 공격시)←F
하단 HOLD	(적 하단 공격시)→↙F
다운공격	↑F+P
도발	←×F+P+K
태그	F+P+K (태그매치 때만 가능)
투플라톤 어택	(근접시)→→F+P+K (태그매치 때만 가능)

프리(Free) 버튼의 활용

전작에서 가드(Guard) 버튼이 진화한 것이 바로 프리 버튼. 이 버튼을 사용해서 가드와 이동, 홀드를 사용할 수 있다.

■ 가드(Guard)

DOA2에서 가드는 버파와 철권의 장점을 모아놓았다고 할 있다. 즉 두 게임의 유저를 모두 끌어 모으려는 테크모의 의도가 엿보이는 곳이라고 할 수 있는 것. 기본적으로 F를 누르고 있으면 상, 중단 가드, 앉은 상태에서 F를 누르고 있으면 하단 가드를 하게 된다. 여기까지는 바로 버추어 파이터의 시스템에 익숙한 사람들을 위한 것이고, 철권 유저를 위한 사용법으로 상, 중단 가드를 ←, 하단 가드를 ↙로도 할 수 있도록 배려해 놓았다. 그러나 여기서 간과할 수 없는 차이점은 바로 가드 중의 이동. 레버를 사용한 가드의 경우는 각 방향으로 입력하고 있으면 천천히 그 방향으로 이동한다. 즉 상, 중단 가드를 ⬅로 하고 있으면 뒤로 슬금슬금 가는 것이고, 하단 가드를 ⬋로 하고 있으면 앉은 상태에서 뒤로 조금씩 이동한다. 두 가지 가드 방식은 각각 장단점이 있지만, 대략적으로 설명하자면 버파식 가드는 3D 격투 게임에 더 적합하고, 프리 스텝의 활용에 좀더 적극적일 수 있지만, 가드 중 이동이 되지 않는다는 단점이 있다. 철권식 가드는 물론 가드 중 이동이라는 장점이 있지만, 가드에서 커맨드 기술로의 전환과, 홀드로의 전환에서 다소 쓸데없는 움직임을 보일 수 있기 때문에 촌각을 다투는 대전에서 곤란함을 겪을 수 있다. 결국 두 가지 방식의 절충점을 찾아서 둘 다 활용하는 것이 좀더 강해지는 지름길. 그러나 만만치 않다.

■ 대시(Dash)

가장 기본적인 움직임인 대시의 경우 전작과 그다지 큰 차이점이 없다. 앞 대시는 →→, 앉아 대시는 ↘⬊, 백 대시는 ←←이고 →➡를 입력하는 것으로 러시가 가능하다. 백 대시의 경우 딜레이 없이 연속으로 입력이 불가능하고 앞 대시는 간단히 러시로 전환할 수 있기 때문에 상대와의 원거리 대전을 펼치기는 상당히 힘들다. 또한 앉아 있다가 나가는 기술이 상당히 많으므로 앉아 대시를 간과하면 안 된다. 상대의 상단 공격을 흘리는 목적 외에 짧은 시간 안에 앉은 상태로 변환하는 것이 앉아 대시의 가장 중요한 용도 중 하나임을 명심하자. 근거리 대전과 홀드를 사용한 쉴틈 없는 심리전을 유도하려는 제작자의 의도가 보이는 대목.

대시의 응용

백대시의 경우 그 이동 거리도 짧고, 이동 후의 딜레이도 만만치 않다. 여기서 이동 거리를 약간 늘리는 방법이 있으니 참조하자(약간이지만 일 촌의 거리가 승부를 좌우하는 경우도 많다는 것을 명심하자).

방법은 백 대시 후 F 버튼 프레스를 하는 것이다. F 버튼을 누르고 있는 시간을 조절하는 것으로 연속 입력도 가능하다. 성공하면 보통 백 대시보다 1.5배정도 더 뒤로 이동할 수 있다.



▲이 위치에서



▲일반 백 대시는 이정도지만



▲응용 대시는 이정도 멀어질 수 있

■ 프리스텝(Free step)

역시 DOA2에서 추가된 시스템의 하나로, 철권의 횡신과 소울 칼리버의 8WAY-RUN의 장점을 합치려고 노력한 것이라고 할 수 있다. 그러나 버파의 회피나 철권의 횡신과는 달리 상대의 공격을 회피하는 목적으로 만들어진 것이 아닌, 상대를 위험 지역으로 몰아서 지형적 우위를 점하기 위한 용도로 쓰는 것이 제작자의 의도이다. 테크모에서 제공하는 기본 설정집에는 안쪽 이동이 ↑F, 바깥쪽 이동이 ↓↓F로 나와있으나 실제로는 ↖or↑or↗F, ↙↙or↓↓or↘↘F 로 사용할 수 있다. 프리스텝의 발동 후 F버튼을 누르고 있는 중에는 8방향으로 이동할 수 있다.

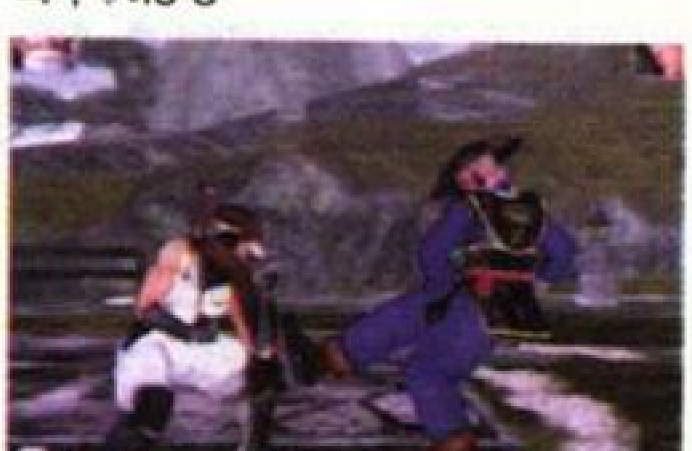
프리스텝의 응용

프리스텝을 이동 중 사용하는 것은 익숙해지기 전엔 상당히 힘들고, 또 회피 성능도 그다지 좋지 않아서 함부로 사용하다간 상대의 공격에 무방비로 노출되기 쉽다. 그렇다고 프리스텝을 사용하지 않고 자포자기하는 사람은 동네 아저씨와 혈전을 벌이는 양민에서 더 이상 발전하기 힘들다. 일단 가장 실전적인 사용은 바로 앉아 대시 후의 사용이다. 즉 앉아 대시 후 F 버튼을 누르는 것으로 커맨드 입력 후 상당한 시간의 딜레이 후에도 F 버튼의 입력이 가능하기 때문에 앉아 대시로 충분히 상대의 품속으로 파고든 후에 측면으로 이동이 가능하다. 또한 연속적으로 사용(EX. ↘↘F ↘↘F ↘↘F…)하는 것으로 의외의 회피 성능을 볼 수 있다. 그리고 프리스텝은 특성이 있는 방향이 있다. 아래 표 참조.

이동 방향	특성
↘, ←	이동 중 상, 중단 가드 가능
↙, ↓	이동 중 하단 가드 가능



▲↙, ↓이동 중



▲하단 가드가 가능하다

■ 홀드(HOLD)

전작에서부터 DOA만의 독특한 시스템이던 홀드의 경우 DOA++에 비해 종류가 줄어들었다. DOA++에서는 오펜시브, 디펜시브 홀드로 종료가 나뉘어 있었고 커맨드도 단순했던 것에 비해, 두 개의 홀드가 하나로 통합되고 커맨드가 어려워졌다. 그러나 발동 후 상대의 공격을 기다리는 시간이 대폭 늘었고, 홀드 자체의 데미지가 상당히 증가해서 웬만한 연속기를 성공하는 것보다 한번의 홀드가 더 큰 데미지를 준다. 즉 홀드를 쓰지 않으면 이길 수 없도록 만드려는 것이 제작자의 의도. 홀드의 종류에 따른 특성은 다음과 같다.

상단 홀드(→↖F)

상대의 상단 판정의 펀치와 킥을 모두 반격할 수 있다. 커맨드가 다소 어려워서 실수하면 점프가 나가는 경우가 종종 있다. 가드가 불가능한 강 상단 판정의 공격은 반격형 홀드가 아닌 흘리기 형태로 상대의 공격에 맞서게 된다.

중단 펀치 홀드

상대의 중단 판정의 펀치를 반격할 수 있다. 실전에서 가장 높은 빈도로 쓰이는 홀드로 상, 상, 중의 형태로 이어지는 펀치 연계기의 경우 상, 상에서 끊기지는 않지만 중단으로 이어질 때는 홀드로 끊을 수 있다. 경직을 풀 때 우선적으로 사용해야 할 홀드.

중단 킥 홀드

상대의 중단 판정의 킥을 반격할 수 있다. 상대와 어느정도 거리가 있어서 상대의 킥 공격이 예상될 때 또, 상대의 연계 공격의 마무리가 중단 킥이라는 것을 알고 있을 때 반드시 사용해주자.

하단 홀드

상대의 하단 판정의 공격을 반격할 수 있다. 하단 판정의 펀치와 킥을 둘 다 반격할 수 있으므로 하단 공격이 예상될 때 적극적으로 사용해야한다.

잡기의 사용과 대처

DOA2에서 잡기 공격의 가장 큰 변화점은 바로 전 캐릭터에게 하단 잡기가 생겼다는 것. 보통 중량급 캐릭터나 잡기 위주의 공격을 펼치는 캐릭터에게만 국한되는 것이 관례처럼 지켜지던 고정 관념을 타파했다는 점에서 칭찬할만한 변화라고 할 수 있다. 그러나 아쉬운 점은 연속 잡기의 회피가 지나치게 쉽다는 것과 커맨드 잡기의 회피가 불가능하다는 것은 그야말로 치명적인 결점이다. 특히 연속 잡기가 주 기술인 중량급 캐릭터의 경우 잡기 공격의 다양성 자체가 극히 제한되었다. 또한 커맨드 잡기의 회피가 불가능하다는 것에서 데미지가 작은 커맨드 잡기의 경우 사용 빈도가 극히 적어질 것이 확실시된다.

■ 하단 잡기의 사용

하단 잡기의 주 사용처는 일단 상대의 하단 기상 공격을 근거리에서 가드한 후이다. 이 때는 무조건 하단 잡기가 들어가고 또, 상대는 회피가 불가능하다. 그 외에 상대의 딜레이가 큰 하단 공격을 가드한 후, 또는 하단 공격을 예상한 상대를 잡는 것으로 활용 빈도가 넓어진다.



▲좀 묘하지만 하단 잡기임에는 틀림 없다

■ 잡기 회피

잡기 회피의 경우 앞에서도 언급한 것과 같이 기본 잡기(F+P)만이 회피가 가능하다. 회피 방법은 상대의 기본 잡기 입력에 맞춰서 F+P를 입력하는 것. VF3나 철권에 비해 회피 가능 시간이 길기 때문에 상대적으로 회피가 쉽다.

■ 연속 잡기의 회피

연속 잡기의 회피 방법은 상대의 연속 잡기가 이루어지는 타이밍에 맞추어서 F+P+K를 누르면 된다. 상대가 딜레이를 주건, 다른 연속 잡기를 하건 대충 타이밍 맞춰서 F+P+K만을 누르면 되기 때문에 조금만 익숙해지면 연속 잡기를 당하는 사람이 바보가 될 정도. 도대체 제작자의 의도를 알 수 없는 대 실수.

잡기 회피의 응용

보통 잡기를 자주 사용하는 타이밍은 바로 상대가 이쪽의 홀드를 예상하고 잡는 경우. 이 때 기본 잡기의 경우는 중복 입력을 통해 회피가 가능하다. 즉 홀드 커맨드를 입력하자마자 잡기 회피 커맨드인 F+P를 입력하는 것으로 기본 잡기를 회피할 수 있다.

가드▶ 당한 후





▲홀드나



▲잡기 회피나

다운 공격

다운 공격은 전 캐릭터가 2가지 이상 가지고 있다. 그 중 공통적인 커맨드를 가진 강 다운 공격은 상대 다운시 ↑P+K. 그러나 다운 공격 자체의 데미지도 그다지 높지 않고, 상대 캐릭터가 히트 후 완전히 다운이 되기 전에는 다운 공격 자체가 발동되지 않고, 벽에 부딪힌 후 다운이 되어도 다운 공격이 불가능하다. 그러나 약 다운 공격(보통 ↘P나 ↘K)의 경우는 상당히 높은 빈도로 사용되므로 잊지 말도록 하자.



▲이것도 다운 공격

도발

의외로 상당히 강조된 것이 바로 이 도발. 전 캐릭터가 한 가지 이상의 도발을 가지고 있고, 타격 판정을 지닌 도발부터 각종 특수 효과를 가진 도발까지 종류도 매우 다양하다. 너무 자주 사용하면 유혈 사태의 피해자가 될 수 있으니 주의하자.



▲의문의 세배 닌자

경직 풀기

경직은 특정 기술의 카운터 히트 또는 크리티컬 히트시에 자신의 캐릭터가 스턴(STUN: 비틀거리는 상태) 상태가 되는 것으로 재빨리 회복하지 않으면 이어지는 상대의 공격에 무방비로 노출되게 된다. 버추어 파이터에서 경직 풀기가 레버 회전과 버튼 연타였다면 DOA2에서는 오직 한가지. 바로 홀드의 입력이다. 즉 스턴 상태가 되면 재빨리 4가지 홀드 중 예상되는 상대의 공격에 맞추어서 홀드를 입력하는 것이 유일한 방법.

스테이지 셀렉트

기판 설정에서 스테이지 셀렉트 여부를 결정할 수 있다. 태그 배틀에서는 스테이지 셀렉트가 불가능하고, 1대 1 대전에서만 가능하다는 것을 염두에 두자. 총 10개의 스테이지가 등장하고 타임 릴리스를 통해 몇 개의 스테이지가 추가될지도 모른다. 각 스테이지마다 여러 가지 특성이 있으므로 자신의 캐릭터가 우위를 차지할 수 있는 스테이지를 찾아서 익숙해지도록 하자.



▲10개의 스테이지

미끄러짐(SLIP)

스테이지의 지형적 특성의 하나로, 얼음이나, 물 또는 눈 위에서 대전 중 카운터나 크리티컬 히트를 하게 되면 미끄러지면서 자세가 흐트러진다. 그로 인해 경직을 풀고 홀드를 입력하기가 힘들다.



▲자세가 흐트러진다

지형지물의 사용

DOA1의 데인저 존(DANGER ZONE)이 DOA2에서는 벽(壁)으로 등장한다. 각 벽의 특성에 따라 벽 파괴, 폭파 등에 의해 추가 데미지를 준다. 벽의 종류는 다음과 같다.

■파괴되는 벽

주로 난간, 유리창 등이 이에 속한다. 특정 공격을 이 벽 근처에서 당하면 벽이 파괴되면서 아래층의 스테이지로 떨어지게 되고 그 캐릭터는 추가 데미지를 입게된다.



◀떨어지고 있다



▲바닥에 떨어진 후의 추가 데미지가 보이는가!?

■폭파되는 벽

특정 기술을 이 벽 근처에서 당하면 아래 사진과 같은 모습으로 폭파된 후 추가 데미지를 입게된다.



▲대 폭파

■보통의 벽

대부분의 벽이 이에 속한다. 벽에 부딪힌 후 추가 데미지를 입지 않지만 벽 잡기와 같은 특수 기술은 발동한다.



▲이런 상태에선 후속타가 들어가지 않는다

■ 그 외의 것들

석조물과 같은 것도 물론 엄폐물로 사용할 수 있고, 그것을 사용해서 지형적 우위를 점하거나 상대의 공격을 회피할 수 있다.



▲맴도는 긴장감

태그 배틀

태그 배틀은 DOA2의 가장 큰 변화점겸 발전점이라고 할 수 있다. 2인의 캐릭터를 선택 후 태그 콤보와 플라톤 어택을 사용할 수 있고, 캐릭터 상성에 따른 다양한 연출도 볼 수 있다. 스테이지는 태그 전용 스테이지 하나.



◀2인의 캐릭터를 선택할 수 있다



▲우리는 친구

■ 태그 시스템의 이해

태그는 기본적으로 F+P+K를 동시에 누르는 것으로 가능하다. 태그를 하면 동료가 등뒤의 화면에서 달려나오면서 교대한다. 벽을 등진 상태에선 태그가 불가능하고, 벽 근처에서 상대를 쓰러뜨린 후 태그를 하면 벽 위에서 대기하고 있던 동료가 뛰어내리면서 교대한다. 타격기를 히트시키면서 태그를 하면 타격기의 히트 후 딜레이를 무시하기 때문에 공중 콤보에서 사용하면 말도 안될



◀태그



▲위에는 언제 갔냐?

정도의 히트수가 나오는 콤보도 가능하다. 태그 콤보에 관한 것은 다음달의 연재 공략에서 자세히 다루기로 하겠다.

■ 태그 협력기(TWO PLATON ATTACK)

기본적으로 잡기 타이밍에 →→F+P+K를 입력하면 되는 것으로, 2명의 캐릭터가 협동 공격을 펼친다. 캐릭터 상성에 따라 다양한 연출을 볼 수 있고, 태그 협력기 후 두 캐릭터가 태그 한다.

태그 협력기 일람은 다음 표를 참조. 앞의 캐릭터가 기술 발동시 대전하고 있는 캐릭터, 협력 캐릭터가 태그 협력기를 하면서 등장하는 캐릭터를 말한다.

태그 협력기일람표

사용 캐릭터	기술명	협력 캐릭터	커맨드	판정	대미지
카스미	농아중	하야부사	→ F+P+K	상	30+40
	농	하야부사 이외	→ F+P+K	상	64
잭	매드 쉐이킹	레온	→ F+P+K	상	70
	펑키 엘보	레온 이외	→ F+P+K	상	58
하야부사	반강풍차 떨구기	카스미	→ F+P+K	상단	70
	승룡탄	카스미 이외	→ F+P+K , → F+P+K	상단	30+15
	섬광검		(승룡탄중) ↓↙←↖↑F+P	파생	30
	섬광반강		(섬광검중) →↗↑↖←↙↓F+P	파생	50
레온	헤비 샌드	잭	→ F+P+K	상단	15+40+15
	길로틴 네이팜	바스	→ F+P+K	상단	10+30+30
	데스 트랩	잭, 바스 이외	→ F+P+K	상단	62
레이팡	천암용각	잔리	→ F+P+K	상단	20+50
	평신격	잔리 이외	→ F+P+K	62	상단
겐푸	쌍봉뇌격파	엘레나	→ F+P+K	상단	10+20+20+20
	운폐응격	카스미, 아야네	→ F+P+K	상단	40+30
	운폐일월파	엘레나, 카스미, 아야네 이외	→ F+P+K	상단	35+15
티나	더블암스트롱버스터	바스	→ F+P+K	상단	70
	듀얼 봄버	바스	↓↘ F+P+K	상단	10+70
	플라잉 사이클론	바스	→ F+P+K	상단	70
	암 호윕	바스 이외	→ F+P+K	상단	62
바스	도킹 드라이버	티나	→ F+P+K	상단	70
	록온 스카이 트위스트 프레스	티나	↓↘ F+P+K	상단	20+10+40
	투 플라톤 DDT	아야네	→ F+P+K	상단	70
	엘리후프	잭	→ F+P+K	상단	70
	파워 슬램	티나, 아야네, 잭 이외	→ F+P+K	상단	50
	오클라호마 스탬피드		(파워 슬램 중) → F+P	파생	25
잔리	더블 드래곤	레이팡	→ F+P+K	상단	10+10+10+40
	딥 더 드래곤		→ F+P+K	상단	28+30
아야네	무환천상	아인	→ F+P+K	상단	30+40
	능선	아인 이외	→ F+P+K	상단	58
엘레나	쌍신풍권무	겐푸	→ F+P+K	상단	40+30
	쌍신반우	겐푸 이외	→ F+P+K	상단	58
아인	신학월	아야네	→ F+P+K	상단	70
	화영	아야네 이외	→ F+P+K	상단	63

※주의: 특정 캐릭터 이외의 캐릭터와의 태그 던지기는 → F+P+K외에도 ← F+P+K로도 사용이 가능하다. 또한, 위의 표에서 특정 캐릭터 이외의 캐릭터와의 태그 던지기의 이름은, 태그 하며 들어오는 캐릭터가 사용하는 기술명이다.



◀인간 줄넘기

WWF냐?▶



캐릭터별 공략

이번 공략에서는 기술표와 간단한 캐릭터 설명, 몇몇 기술의 기술 설명만을 다루었다. 다음달의 추가 공략에서 세부 공략을 다루기로 하겠다.



카스미

DOA제작팀 'NINJA'의 마스코트 같은 존재로 다양한 중단 경직기와 공중 콤보용 기술을 가지고 있다. pp에서 이어지는 다양한 판정의 공격으로 상대의 홀드를 피하며 공격의 우선권을 가질 수 있고, 전작과 같은 방법으로도 충분히 싸울 수 있어서 초반에 강한 모습을 보인다. 게다가 교복상의 안에는 아무 것도 입지 않았다는 낭설이 전해지고 있는데…, 바람이 불면 상당히 위태롭다.

● 기술표

기본 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
천인	P	상	10
계인	↘P	중	20
지인	↓P	하	5
섬천각	K	상	27
섬인각	↘K	중	24
섬지각	↓K	하	10

배후 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
이천인	P	상	10
천신상	↓P	중	38
이지인	⬇P	하	14
이천각	K	상	30
이연천	KK	상중	25
이인각	↓K	중	25
환락각	⬇K	하	24
월영각	↑K	중	35

점프 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
전천 호공참	(전방 점프중)P	중	15
전천 선공각	(전방 점프중)K	중	30
전천 선지도	(전방 점프착지 전에)P	중	22
전천 선지각	(전방 점프착지 전에)K	하	25
호공참	(수직 점프중)P	중	15
선공각	(수직 점프중)K	중	30
선지도	(수직 점프착지 전에)P	중	22
선지각	(수직 점프착지 전에)K	하	25
후천 선지도	(후방 점프착지 전에)P	중	22
후천 선지각	(후방 점프착지 전에)K	하	25

기상 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
기상상단킥	(엎드린상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기연각	(엎드린상태에서 적이 발쪽에)K→K	중	20
기상 하단킥	(엎드린상태에서 적이 발쪽에) ⬇K	하	20
호월각	(엎드린상태에서 적이 발쪽에)F+K	중	38

통상기

기술명	커맨드	판정	데미지
무환도	↘↘P	중	22
치	←F+K	중	30
무선	↘↘K	중	26
신월차기	←K	중	17
백랑	←KK	상 중	27 35
천무습	↗PK	상	40
천습각	↗K	중	30
비룡각	↑K	중	15
월륜각	↖K	중	45
부천인	↑P	중	12
피천인	←P	중	11
이연 찌르기	PP	상 상	10 10
천신섬천각	PPK	상 상 중	10 10 17
천신연천각	PPKK	상 상 상 중	10 10 17 12
천신연광각	PPKKK	상 상 상 상 중	10 10 17 12 25
천신연인각	PPK↘K	상 상 상 중	10 10 17 24
천신연지각	PPK↓K	상 상 상 하	10 10 17 22
연계인	PPP	상 상 중	10 10 12
연계앙섬돌	PPPP	상 상 중 중	10 10 12 15
연월쇄	PP↘K	상 상 중	10 10 35
연광탄	PP→P	상 상 중	10 10 18
연광인습각	PP→PK	상 상 중 중	10 10 18 32
연광리습참	PP→PKK	상 상 중 중 중	10 10 18 32 32
연광허습참	PP→PK↓K	상 상 중 중 하	10 10 18 32 28
연광천습각	PP→P→K	상 상 중 중	10 10 18 30
연광환락각	PP→P↓K	상 상 중 하	10 10 18 24
연염악	PP→K	상 상 중	10 10 22
연염월	PP→KK	상 상 중 상	10 10 22 32
연월로	PP→K↓K	상 상 중 하	10 10 22 26
천인 · 섬천각	PK	상 중	10 17
천인 · 연천각	PKK	상 상 중	10 17 12
천인 · 연광각	PKKK	상 상 상 중	10 17 12 25
천인 · 연인각	PK↘K	상 상 중	10 17 24
천인 · 연지각	PK↓K	상 상 하	10 17 22
섬광탄	→P	중	18
섬광인습각	→PK	중 중	18 32
섬광리습참	→PKK	중 중 중	18 32 32
섬광허습참	→PK↓K	중 중 하	18 32 28
섬광천습각	→P→K	중 중	18 30
섬광환락각	→P↓K	중하	24
계앙섬돌	↘PP	중중	20 20
계앙환락각	↘P↓K	중하	20 24
연천각	KK	상중	17 12
연광각	KKK	상상중	17 12 25
연인각	K↘K	상중	17 24
연지각	K↓K	상하	17 22
무영지습각	→→P↓K	중하	20 25
염월축	→KK	중상	22 32
월로축	→K↓K	중하	22 26
낭아	→→K	하	30
선	P+K	중	16
질풍	F+K	상	32
질천각	F+K, K	상상	32 32
질로각	F+K, ↓K	상하	32 28
풍와섬	↓F+K	하	25
선 · 노을차기	↘F+K	중	24

잡기

노을 뒤집기	F+P	상단	40
화염원무	→F+P	상단	42

응재	(벽근처)→F+P	상단	20+35
천룡각	←F+P	상단	5+5+5+10+20
천룡각	(점프중)F+P	상단	5+5+5+10+20
안달정	(벽근처)←F+P	상단	55
비연	↑F+P	상단	57
비연	↗F+P	상단	57
비연역락	(비연중)←F+P	파생	62
양염	→→F+P	상단	0
가시나무 떨구기	(양염중)↓F+P	파생	60
가시나무 부수기	(양염중 벽근처)↓F+P	파생	70
농	↘↘F+P	상단	68
낭악축	↓↙←F+P	상단	60
백홍	(적의 뒤에서)F+P	상단	50
이비연	(적의 뒤에서)↑F+P	상단	57
이비연	(적의 뒤에서)↗PF+P	상단	57
비습원무	(적의 뒤에서)→F+P	상단	55
비습원무	(점프중)F+P	상단	55
홍비말	↓F+P	하단	10+10+10+10+15
홍비말	(점프중)↓F+P	하단	10+10+10+10+15
홍비말	(적의 뒤에서)↓F+P	하단	10+10+10+10+15
비연습	↙F+P	하단	60

홀드기

기술명	커맨드	판정	데미지
하경화	(적 상단P에 대해)→↖F	상단P반격	58
시실수	(적 상단K에 대해)→↖F	상단K반격	58
무환백우취	(적 중단P에 대해)→←F	중단P반격	58
시우무	(적 중단K에 대해)←→F	중단K반격	30+15
홍엽 떨구기	(적 하단P에 대해)→↙F	하단P반격	58
상검 자르기	(적 하단K에 대해)→↙F	하단K반격	58
앵혹	(적 상/중단P에 대해)←↗F	상/중단P반격	0
앵혹	(적 상/중단K에 대해)←↗F	상/중단K반격	0
앵미	(적 하단P에 대해)←↘F	하단P반격	0
앵미	(적 하단K에 대해)←↘F	하단K반격	0

다운 공격

기술명	커맨드	데미지
응조각	↑P+K	20
기와 깨기	↓P	10

특수기

기술명	커맨드	데미지
어필 : 벚꽃 읽기	←→F+P+K	0
그림자	↘P	0
천무	↗P	0

● 기술 설명

월륜각(↘K)

여느 격투게임에서 찾아볼 수 있는 그 서머솔트 킥. 발생이 빨라 기습에 좋은 기술이고 상대에게 히트 시켰을 시 타격감도 단발에 확실히 전해오는 기술. 발생도 빠르고 데미지도 높은 편에다가 맞은 상대는 다운되지만 가드 당할 경우 상대방의 공격에 무방비 상태가 되고, 상대방의 콤보를 고스란히 맞아야 한다. 그러나 위험 부담만큼의 성능을 보여준다.



▲클린 히트

무선(↘↘K)

양 발을 모아 상대방을 차올리는 기술이다. 보통 때 히트시키면 상대가 비틀거리고 카운터로 히트시 상대가 공중에 꽤 높이 뜨게 되므로 후속타를 노릴 수 있다. 상대에게 가드 당하더라도 거리가 멀어져서 반격을 잘 당하지 않는다.



▲유연하다…

농(↘↘F+P)

손으로 상대방을 베듯이 하여 뚫고 지나간다. 카스미의 잡기 기술 중 데미지가 높은 잡기 중 하나이며 잡기 성공 시 상대방과 자리를 바꾸게 된다. 상대방이 놓칠 수 없는 빈틈을 보였다면 한번 쯤 베어주자.



▲기뉴특전대 포즈잖아…

섬광인습각(→PK)

VF3에 나오는 재키의 엘보스핀킥이 생각난다. 그러나 재키의 그것만큼 악명 높은 기술이 될 듯 싶지는 않다. 카운트로 히트시켜도 상대가 비틀거리기만 할 뿐 쓰러지지 않기 때문. 그러나 상대가 가드하더라도 섬광호습참이나 섬광환란각의 이지선다로 상대를 골치 아프게 할 수 있다..



▲팔을 꼭 저런 모양으로 해야하는걸까?

염월축(→KK)

니킥으로 상대를 가격한 뒤 그대로 다리를 뻗어 한 대 더 때린다. 니킥의 발생이 빨라서 쓰기에 부담이 없다. 염월축과 월로축을 섞어써서 또 한번 상대를 이지선다의 까다로운 심리전에 말려들게도 해보자.

낭아(→→K)

앞으로 한 걸음 달려나가 낮은 돌려차기를 한다. 판정 발생 시기가 느리지만 상당히 리치가 길어 떨어져 있는 상대에게 한달음에 공격하고자 할 때 유용하게 사용할 수 있다.



▲이 정도의 거리에서도



▲히트한다



겐푸

노년의 노련함, 절제된 공격, 무도인 등으로 겐푸를 설명할 수 있다. 같은 동년배의 캐릭터인 버추어 파이터의 순제에 비교해 볼 때 얼마나 멋진 캐릭터인가! 공격들이 대부분 리치가 짧고 파워도 그다지 강하지 않지만 크리티컬 히트를 유발하는 중단 판정의 공격이 다수 존재하고 용요(↓↘→F+P)라는 고성능의 잡기에 이은 콤보와 심리전을 잘 사용하는 것이 포인트. 또한 당장(↑P), 도령(↘P) 같은 고성능의 띄우기 기술도 다수 가지고 있다. 절제된 공중 콤보로 노년의 노련함을 한껏 과시하자.

● 기술표

기본 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
순보추	P	중	10
단봉조양	↘P	중	20
붕추	↓P	하	5
고탄퇴	K	상	30
탄퇴	↘K	중	25
부인각	↓K	하	12

배후 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
전신붕	P	중	13
전신도령	↓P	중	17
전신하붕	⬇P	하	11
전신축퇴	K	상	30
후축퇴	↓K	중	27
전신하당각	⬇K	하	25

점프 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
중공상보추	(전방 점프중)P	중	15
중공당각	(전방 점프중)K	중	30
비약탑파	(전방 점프착지 전에)P	상	30
비약소퇴	(전방 점프착지 전에)K	하	25
중공순보추	(수직 점프중)P	중	15
중공락당각	(수직 점프중)K	중	30
도약탑파	(수직 점프착지 전에)P	상	30
도약소퇴	(수직 점프착지 전에)K	하	25
퇴신탑파	(후방 점프착지 전에)P	상	30
퇴신소퇴	(후방 점프착지 전에)K	하	25

기상 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
기상 상단킥	(엎드린상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상 하단킥	(엎드린상태에서 적이 발쪽에) ⬇K	하	20
기상 상단킥	(누운상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상 하단킥	(누운상태에서 적이 발쪽에) ⬇K	하	20
기상 상단킥	(엎드린상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상 하단킥	(엎드린상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K	하	20
기상 상단킥	(누운상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상 하단킥	(누운상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K	하	20

통상기

기술명	커맨드	판정	데미지
순보추	P	중	10
당장	↑P	중	16
연추	PP	상상	16 12
연추단파	PPP	상상중	16 12 25
단봉조양	↘P	중	20
단봉조양 · 호준산	↘PP	중중	20 22
호포두	↗P	중	16
반주	→P	중	18
반주 · 단봉조양	→PP	중중	18 18
반주 · 단봉조양 · 호 산	→PPP	중중중	18 18 20
반봉사형	→PPP+K	중중중	18 18 40
회포완석	←P	중	22
뇌포완석 · 응착파	←PP	중중	22 30
뇌포완석 · 쌍추파	←P→P	중중	22 20
뇌포완석 · 쌍추파 · 쌍파	←P→PP+K	중중중	22 20 30
도령	↘P	중	24
단파	→→P	중	25
호준산	↘↘P	중	22
전질보	↓↘→PP	중	28
호박파	P+K	중	25
응착파	→×→P	중	30
오우파두	↙→P	중	50
쌍파	→P+K	중	42
참추	↓P+K	중	15
사자재견	↓P+K←→P	중중	15 30
탑파	←P+K	상	30
육합리봉	↙P+K	중	32
사형	↘P+K	중	40
백사	↙P	하	20
탄퇴	↘K	중	25
사출동	↘KP	중중	25 25
선룡파	↘KP←→P	중중상	25 25 40
계퇴	➔K	중	25
계퇴 · 반선풍	➔KK	중중	25 30
철촌퇴	↙K	하	15
철촌퇴 · 오우파두	↙K→P	하중	15 40
반선풍	↑K	중	30
선풍각	↗K	상	40
선풍전소퇴	↗K↓K	상하	40 25
전신후축퇴	↖K	중	35
측탄각	→K	중	14
쌍비각	F+K	중	16
전소퇴	↓F+K	하	25

잡기

기술명	커맨드	판정	판정2	데미지
십자리훵	F+P	상단	정면	40
심의파	←F+P	상단	정면	45
심의파	(점프중)F+P	상단	정면	45
용요	(벽근처)←F+P	상단	정면	15+40
용요	(벽근처)↓↘→F+P	상단	정면	15+40
수퇴	→F+P	상단	정면	48
권지풍	→→F+P	상단	정면	50
후형	(권지풍중)→F+P	파생	파생	20
경개삼황쇄	↓↙←F+P	상단	정면	17+17+17
운폐일월파	↓↘→F+P	상단	정면	35+15
운폐락포	(운폐일월파중)F+P	상단	정면	0
호파미	(적의 뒤에서)F+P	상단	배후	55

축진	(적 배후에서)→F+P	상단	배후	60
축진	(적 배후에서 점프중)F+P	상단	배후	60
마철두	하단잡기↓F+P	하단	정면	20+36
이묘상수	하단잡기↙F+P	하단	정면	15+15+20
이묘상수	하단잡기(점프중)↓F+P	하단	정면	15+15+20
십자대벽	하단잡기(적 배후에서)↓F+P	하단	배후	62

홀드기

기술명	커맨드	판정	데미지
태산붕	(적 상단P에 대해)→↖F	상단P반격	60
응착전파	(적 상단K에 대해)→↖F	상단K반격	60
용형	(적 중단P에 대해)←×←F	중단P반격	10+10+40
용조방	(적 중단K에 대해)←F	중단K반격	60
천산붕	(적 하단P에 대해)→↙F	하단P반격	60
대창	(적 하단K에 대해)→↙F	하단K반격	60
채수	(적 상/중단P에 대해)←↗F	상/중단P반격	0
랑수	(적 상/중단K에 대해)←↗F	상/중단K반격	0
괘수	(적 하단P에 대해)←↘F	하단P반격	0
구괘	(적 하단K에 대해)←↘F	하단P반격	0

다운 공격

기술명	커맨드	데미지
낙축격	↑P+K	18
지도장	↓P	10

특수 동작

기술명	커맨드	데미지
어필: 반락지	←×←F+P+K	0
어필: 천세파(C 2 のみ)	↓↓F+P+K	0
전보	↓↘→P	0
측전	↖P	0

● 기술 설명

당장(↑P)

상단 판정의 펀치 공격으로 노말 히트시 스턴 상태, 카운터 히트시 뜨게된다. 또한 스턴 상태의 적에게 히트해도 콤보를 넣기 좋은 높이로 뜨게된다. 중단 판정의 공격기들이 홀드에 가장 당하기 쉽다는 것을 생각해보면 스턴 경직을 푸는 상대에게 얼마나 쓰임새가 있는 기술인지 알 수 있을 것이다.



▲맞으면 괴롭다

쌍파(←P+K)

중단 판정의 타격기로 쌍장으로 상대를 공격한다. 한 걸음 내딛으면서 쌍장을 발하기 때문에 리치도 상당히 길고, 데미지 자체도 짭짤하다. 또한 히트시 카운터 여부에 관계없이 상대는 원거리로 날아가게 되고 벽 근처라면 추가 데미지를 입게된다. 리치가 짧은 겐푸에게는 꼭 필요한 기술. 공중 콤보의 마무리로도 상당히 유용하다.



▲날아가라

육합리벙(↗P+K)

상대의 낭심을 걷어 올려서 머리 위로 넘기는 중단 판정의 기술로 노말 히트시 상대와의 위치가 바뀌게 된다. 카운터 히트 또는 공중 콤보로 히트하는 경우에는 겐푸는 등을 보이게 되고 상대는 겐푸의 등뒤로 떨어지게 된다. 벽 근처에 몰려서 여의치 않은 상황에 처했을 대 상대와의 위치를 단숨에 바꿀 수 있는 기술. 데미지 자체도 상당히 높고, 약간의 상단 회피 성능도 있다.



경개삼황쇄(↓↙←F+P)

상단 잡기로 상대를 잡은 후 3번의 공격을 한다. 총 데미지는 51. 이 기술에서 중요한 것은 바로 히트 후의 상황으로 기술이 히트한 후 상대는 다운되지 않고 약간의 스턴 상태에 빠지게 된다. 이 후 타격기의 우선권이 겐푸에게 있기 때문에 타격기와 잡기의 심리전을 걸 수 있다. 경개삼황쇄 연속 지옥을 적에게 맛보여주자.

운폐일월파(↓↘→F+P)

겐푸를 사용하다보면 가장 자주 사용하게 되는 잡기. 상대를 높이 쳐 올리고 앞 대시 후 공중 콤보를 넣을 수 있다. 공중 콤보를 넣기 전의 데미지는 35, 공중 콤보 없이 바닥에 떨어졌을 경우 15의 데미지를 더 입게 된다. 벽 근처에서 사용하면 벽잡기가 되므로 주의하자. 추천 콤보는 당장 ⇨ 선룡파(↘KP, ←→P)로 이어지는 것.



▲저 하늘의 별이 되어라

운폐락포(운폐일월파 중F+P)

운폐일월파 후 약간 앞으로 대시한 후 입력하면 떨어지는 상대를 친절하게 받아주는 겐푸를 볼 수 있다. 물론 상대가 받는 정신 데미지도 만만치 않겠지만, 언제나 그렇듯 친절 뒤에는 음모가 숨겨져 있다. 받아준 후 공격의 우선권이 겐푸에게 있기 때문에 다시 잡기나 타격기나의 이지선다로 상대를 괴롭혀 줄 수 있다. 여성 캐릭터와 싸울 때는 운폐일월파로 마무리 후 운폐락포를 사용해서 꼭 받아주는 것이 노년 신사의 멋.



▲아아 위험



티나

정통파 레슬러로 괴력에 의지하는 바스에 비해 뭔가 테크니션이라는 이미지가 풍긴다. 타격기의 발생 시간도 비교적 빠르고 다양한 연속 잡기와 타격기의 적절한 조화로 상대를 제압할 수 있는 캐릭터. 연약한 척 하는 미소녀 캐릭터에 질렸다면 정통파 레슬러 티나를 사용해보자.

● 기술표

기본 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
잽	P	중	10
어퍼	↘P	중	20
로우 너클	↓P	하	5
하이 킥	K	상	30
미들 킥	↘K	중	25
로우 킥	↓K	하	12

배후 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
턴 스핀 너클	P	중	13
턴 미들 너클	↓P	중	15
턴 로우 너클	⬇P	하	10
턴 스핀 킥	K	상	30
턴 사이드 킥	↓K	중	28
턴 로우 킥	⬇K	하	15
턴 소배트	F+K	상	38
문 설트 어택	P+K	중	35

점프 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
프론트 피스트 드롭	(전방 점프중)P	중	15
드롭 킥	(전방 점프중)K	중	35
프런트 스텝 해머	(전방 점프착지 전에)P	중	25
캥거루 니 킥	(전방 점프착지 전에)K	중	30
플라잉 피스트 드롭	(수직 점프중)P	중	15
브랜딩 킥	(수직 점프중)K	중	30
스텝 해머	(수직 점프착지 전에)P	중	25
캥거루 니 스탬프	(수직 점프착지 전에)K	중	30
백 스텝 해머	(후방 점프착지 전에)P	중	25
백 스텝 블로 드롭	(후방 점프착지 전에)K	하	25

기상 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
기상 상단킥	(엎드린상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상 하단킥	(엎드린상태에서 적이 발쪽에) ⬇K	하	20
기상 상단킥	(누운상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상 하단킥	(누운상태에서 적이 발쪽에) ⬇K	하	20
기상 상단킥	(엎드린상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상 하단킥	(엎드린상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K	하	20
기상 상단킥	(누운상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상 하단킥	(누운상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K	하	20

통상기

기술명	커맨드	판정	데미지
잽	P	중	10
턴 스핀 너클	P	중	13
잽 · 하이킥	PK	상상	13 30
잽 · 스트레이트	PP	상상	13 13
머신건 미들	PPK	상상중	13 13 25
머신건 엘보	PPP	상상중	13 13 12
머신건 엘보 니	PPPK	상상상중	13 13 12 30
너클 애로	↖P	중	33
브레이징 춉	↑P	중	28
백 핸드 엘보	↗P	중	12
백 핸드 엘보 니	↗PK	상중	12 30
더블 해머	←P	중	25
로우 스핀 너클	↙P	하	18
엘보	→P	중	18
엘보 · 백너클	→PP	중중	18 20
인피니티 콤보	→PPP	중중중	18 20 30
얼티밋 콤보	→PPK	중중중	18 20 25
스핀 너클 콤보	→PP↓P	중중하	18 20 18
로우 드롭 콤보	→PP↓K	중중하	18 20 22
대시 어퍼	→→P	중	25
더블 어퍼	→→PP	중중	25 20
콤보 로우킥	→→PPK	중중중	25 20 31
티나 스페셜	→→P+K	중	50
버티컬 백 춉	⬊P	중	22
버티컬 해머	⬊PP	중중	22 25
돌핀 어퍼	↘↘P	중	25
롤링 엘보	↓↘→P	중	30
하이 킥	K	상	30
엉클 스핀 킥	KK	상상	30 30
미들 킥	↘K	중	25
더블 미들 킥	↘KK	중중	25 25
스텝 킥	↗K	중	16
백 브레인 킥	↖K	상	45
드롭 킥	↑K	중	40
프런트 스텝 킥	→→K	중	38
점핑 니 배트	→K	중	30
니 해머	→KP	중중	30 25
로우 킥	↓K	하	12
턴 로우 킥	⬇K	하	15
아리 킥	⬇KK	하하	15 25
더블 아리 킥	⬇KKK	하하하	15 25 28
크래시 니	↘↘K	중	28
댄싱 돌 킥	F+K	상	32
숄더 태클	⟵P	중	40
숏 레인지 래리어트	P+K	상	34
엘보 스이시더	→P+K	중	35
롤링 소배트	←K	중	24
프런트 롤 킥	→F+K	중	30
로우 드롭 킥	↓F+K	하	25
문 설트 프레스	←P+K	중	35

잡기

기술명	커맨드	판정	데미지
데스 버레이 봄	F+P	상단	45
보디 슬램	→F+P	상단	43
텍사스 드라이버	(보디슬램 중) ↓F+P	파생	50
버스트 사이클론	(벽근처)→F+P	상단	45+15
프랑켄슈타이너	←F+P	상단	48
프랑켄슈타이너	(점프 중)F+P	상단	48
해머 스루	→→F+P	상단	0
J · O · S	(해머 스루 중)F+P	파생	58
버스트J · O · S	(벽근처)→→F+P	상단	40+30
태클	⟵F+P	상단	정면 35
일어서며 태클	(쓰러진 적의 머리쪽에서)F+P	상단	35
자이언트 스윙	(태클 중)←↙↓↘→ F+P	파생	35 45
파일 드라이버	→→F+P	상단	50
리버스 고리 스페셜 봄	(파일 드라이버 중) ↓F+P	파생	20
스카이 트위스터 프레스	(리버스 고리 스페셜 봄 중)↓↑F+P	파생	35
플라잉 메이어	↓↙←F+P	상단	48
시프 보드 스타일 록	(플라잉 메이어 중) ⟵F+P	파생	20
피셔 맨즈 버스터	←↙↓↘→F+P	상단	68

J·O·S	(사프 보드 스타일 록 중) ↓↑F+P	파생	37
J·O·사이클론	↓→×→F+P	상단	80
저먼 스플렉스	(적의 뒤에서)F+P	상단	50
더블 브레이크	(저먼 스플렉스 중) ↓F+P	파생	20
던지다 말기 저먼 스플렉스	(적의 뒤에서)→F+P	상단	60
던지다 말기 저먼 스플렉스	(적의 뒤에서 점프중)F+P	상단	60
버스트 스플렉스	(벽근처 적의 뒤에서) →F+P	상단	70
풀 넬슨	(적의 뒤에서)→×→F+P	상단	40
드래곤 스플렉스	(풀 넬슨 중) →×→F+P	파생	30
버스 봄	↓F+P	하단	43
버스 봄	(점프중) ↓F+P	하단	43
트랜스 포 렉 록	(버스 봄 중) ↓↓F+P	파생	20
더블 암 스플렉스	↙F+P	하단	10+45
타이거 드라이버	(더블 암 스플렉스 중) ↓F+P	파생	10+55
제패니즈 오션 봄	↘↘F+P	하단	70
넥 크러시	(적의 뒤에서) ↓F+P	하단	10+60
넥 크러시	(적의 뒤에서 점프중) ↓F+P	하단	10+60

홀드기

기술명	커맨드	판정	데미지
록킹 해머	(적 상단P에 대해)→↖F	상단P반격	62
스프링 렉 록	(적 상단K에 대해)→↖F	상단K반격	30+32
암 호임	(적 중단P에 대해)→×→F	중단P반격	62
드래곤 스크류	(적 중단K에 대해)←→F	중단K반격	45
다리 4자 굳히기	(드래곤 스크류 중) ↓↓F	파생	35
파고들어 삼각 꺾기	(적 하단P에 대해)→↙F	하단P반격	62
렉 스플리트	(적 하단K에 대해)→↙F	하단K반격	62

다운 공격

기술명	커맨드	데미지
히프 드롭	↑P+K	22
엘보 드롭	↓P	12

특수 동작

기술명	커맨드	데미지
어필: c'mon !	4→×→F+P+K	0
어필: 승리 포즈	↓↓F+P+K	25
프론트 롤	↓P+K	0

● 기술 설명

엘보 · 백너클(→PP)

중단 공격을 2회 한다. 이 기술의 장점은 두 번의 중 펀치 뒤에 여러 가지 다양한 공격으로 상대방을 괴롭혀 줄 수 있다는 것. 대표적으로 중 K 공격의 얼티밋 콤보는 상대를 띄우며, 인피니티 콤보는 중P, 로우 드롭이나 스핀 너클 콤보는 하단 판정을 가지고 있다. 다양한 패턴으로 상대를 괴롭혀 주자.

니 해머(→KP)

고성능의 니 어택을 한 뒤 착지하며 강력한 더블 해머를 한다. 주로 니 어택을 막고 반격하려는 적에게 의외의 반격을 하거나, 니를 맞고 공중에 뜬 상대에게 추가타로 사용할 수 있다. 데미지가 높고 상대가 의외로 잘 맞아주지만 막힌 후의 딜레이가 무시할 수는 없는 수준.


◀맞으면


▲떨어져야지!

더블 아리킥(↓KKK)

단순한 기본 하단킥에서 시작하여 총 세 번의 하단킥을 쓴다. 카운터 히트하면 세발을 다 맞고 세 번째 공격을 맞는다면 상대는 다운된다. 의외로 상대가 잘 걸리는 공격. 하지만 남발하다 보면 상대가 눈치채고 하단 홀드로 반격하거나 막고나서 하단 잡기 공격을 하게된다. 충분히 각오하고 사용하자.


◀이제부터 괴로워 진다

파일 드라이버(↘×→F+P)

티나의 가장 강력한 연속 잡기 중 하나. 데미지도 높지만 연출이 무척 화려하다. 연속 잡기에 실패하더라도 파일 드라이브 자체의 데미지가 워낙 높아 단발로도 충분히 써먹을 가치가 있다. 요행을 바라며 자주 시도해 보자.


▲파일 드라이브에 이어…


▲리버스 고리 스페샬 봄!!


▲마무리는 몸으로

드래곤 스크류(적 중단K에 대해 ←→F)

상대방의 중단K 공격에 대한 디펜시브 홀드. 다른 홀드기에 비해 데미지는 적지만 추가타가 가능하다. 중단 P · K 계열은 홀드 기회가 다른 기술들에 비해 월등히 많은 만큼 놓치지 말고 써주어 대량의 데미지를 노리자.


◀일단 잡고다


▲한번 더~!



엘레나

엘레나는 오페라의 가수로, 연유는 어찌됐건 중국 북파의 권법을 사용한다. 특히 진각과 파보가 인상적이며, 파보를 중심으로 이어지는 이어지는 끊임없는 공격의 분기가 엘레나의 매력이다. 서양인답지 않게 아담한(?) 체격에나 어울리는 기술들을 사용한다. 레이팡의 강력한 라이벌이 될 듯 하다.

● 기술표

기본 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
첨장	P	중	10
제슬가충권	↘P	중	16
하세구권	↓P	하	5
고회각	K	중	18
회각	↘K	중	25
소퇴	↓K	하	10

배후 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
전신천장	P	중	10
곤벽	↓P	중	22
전신권타	↓P	하	12
후선퇴	K	중	30
후축퇴	↓K	중	25
전신천각	↓K	하	22
전신천장	P	중	10
순보삽장	PP	상상	10 10
연환근환장	PPP	상상중	10 10 22
연환하절장	PPPP	상상중중	10 10 22 25
연환상보정권	PP←P	상상중	10 10 15
연환전신환장	PP←PP	상상중중	10 10 15 14
연환전신가추장	PP←PPP	상상중중중	10 10 15 14 25
회신진각	→K	중	26
회신진각가천각	→K↓K	중하	22
회신진각료음장	→KP	중중	24
전신당장	→P	중	25
청룡쾌장	P+K	중	38
후소퇴	→→K	하	23

점프 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
선공벽수	(전방 점프중)P	중	15
선공기각	(전방 점프중)K	중	30
선공가추장	(전방 점프착지 전에)P	중	25
선공선전각	(전방 점프착지 전에)K	하	23
등공벽수	(수직 점프중)P	중	15
등공기각	(수직 점프중)K	중	30
등공가추장	(수직 점프착지 전에)P	중	25
등공선전각	(수직 점프착지 전에)K	하	23
퇴신가추장	(후방 점프착지 전에)P	중	25
퇴신선전각	(후방 점프착지 전에)K	하	23

기상 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
기상 상단킥	(엎드린상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상 하단킥	(엎드린상태에서 적이 발쪽에)↓K	하	20
기상 상단킥	(누운상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상 하단킥	(누운상태에서 적이 발쪽에)↓K	하	20
기상 상단킥	(엎드린상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상 하단킥	(엎드린상태에서 적이 머리쪽에)↓K	하	20
기상 상단킥	(누운상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상 하단킥	(누운상태에서 적이 머리쪽에)↓K	하	20

통상기

기술명	커맨드	판정	데미지
선공가추장	→→P	중	25
첨장	P	중	10
천장단벽수	PP	상중	10 14
연환가추장	PPP	상중중	10 14 25
연환후선퇴	PPK	상중상	10 14 30
연환천각	PP↓K	상중하	10 14 22
단벽패세	P←P	상중	10 14
벽랑수	PP←P	상중중	10 14 14
벽랑가추장	PP←PP	상중중중	10 14 14 25
천장회각	PK	상중	10 18
천장연회각	PKK	상상중	10 18 15
천장열회각	PKKK	상상중상	10 18 15 20
제슬상파장	↑P	중	10
궁보반음장	↖P	중	24
제슬가충권	↘P	중	16
독립하벽	↘PP	중중	16 20
상보충장	←P	중	18
전신환장	←PP	중중	18 17
전신가추장	←PPP	중중중	18 17 25
단벽수	↗P	중	20
단벽가추장	↗PP	중중	20 25
단벽후선퇴	↗PK	중상	20 30
단벽천각	↗P↓K	중하	20 22
후횡	←←P	중	15
포타	←←PP	중중	20
연환보도권	←←PP↓P	중중하	15
횡환장	→P	중	22
하절장	→PP	중중	25
삽보도권	↙P	하	15
쌍장	P+K	중	24
쌍벽장	P+K, P+K	중중	24 30
고회각	K	중	18
연회각	KK	상중	18 15
열회각	KKK	상중상	18 15 20
진각독립상충장	→K	중	26
진각가천각	→K↓K	중하	26 22
진각파음장	→KP	중중	26 24
외파퇴	←K	중	13
이합퇴	←KK	상중	13 25
초수기각	↑K	중	12
등공외파연	↖K	중	30
등공하삽각	→→K	하	23
포권액타	→→KP	하하	23 15
포권쌍당	→→KPP	하하중	23 15 16
선전각	↙K	하	15
선전쌍당	↙KP	하중	15 16
소퇴	↓K	하	10
선전후축퇴	↓KK	하중	10 25
이기각	↗K	중중	15+20
보천각	↓F+K	하	22
차보충권	↘P	중	24
도타하란	↘PP	중중	24 24
오룡반타	↓↘→P	중중중	7+8+20
윤비억괘세	←P+K	하	19
전벽	↓↙←P	중	22
타개	→P+K	중	28

파보 파생기

기술명	커맨드	판정	데미지
반마보천장	(파보 중)P	중	10
반마보연장	(파보 중)PP	상상	10 10
반마보연환장	(파보 중)PPP	상상중	10 10 20
천장이기각	(파보 중)PPK	상상중중	10 10 15+20

요음권	(파보 중)→P	중	12
요음연권	(파보 중)→PP	중중	12 12
흉타충권	(파보 중)→PPP	중중중	12 12 20
연권기각	(파보 중)→PPK	중중중	12 12 18
패세괘장	(파보 중)←P	중	12
패세진각	(파보 중)←PK	중중	12 26
패세진각가천각	(파보 중) ←PK↓K	중중하	12 26 22
패세진각 읍장	(파보 중)←PKP	중중중	12 26 24
반주포호	(파보 중)↘K	중	25
반주천각	(파보 중)↘K↓K	중하	22
하세가추장	(파보 중)→→P	중	25
하세등각	(파보 중)K	중	18
하세기각	(파보 중)→K	중	12
전소퇴	(파보 중)↓F+K	하	28
쌍탁장	(파보 중)P+K	중	36

던지기

기술명	커맨드	판정	데미지
일 이 삼장	F+P	상단	10+10+20
천벽	←F+P	상단	45
전요용미각	(벽근처)←F+P	상단	20+35
승변탁장격검	→→F+P	상단	15+33
요두파미	↓↘→F+P	상단	62
요두파미	(적의 뒤에서)F+P	상단	62
요두파미	(점프중)F+P	상단	62
요두파미	(적 근접 파보 중)F+P	상단	62
전무벽장	(적의 뒤에서)F+P	상단	20+35
전무벽장	(적의 뒤에서 점프중)F+P	상단	20+35
전무벽장	(적의 뒤에서 파보중)F+P	상단	20+35
충전	↓F+P	하단	20+35
풍권무	↙F+P	하단	62
풍권무	(점프중)↓F+P	하단	62
전벽가훤	(적의 뒤에서)↓F+P	하단	28+30
전벽가훤	(적의 뒤에서 점프중)↓F+P	하단	28+30

홀드기

기술명	커맨드	판정	데미지
영면일퇴가탁장	(적 상단P에 대해)→↖F	상단P반격	28+30
영면통격	(벽근처 적 상단P에 대해)→↖F	상단P반격	30+38
풍환랑	(적 상단K에 대해)→↖F	상단K반격	58
전신반우	(적 중단P에 대해)→×F	중단P반격	58
이슬정슬	(적 중단K에 대해)←F	중단K반격	28+30
벽산	(적 하단P에 대해)→↙F	하단P반격	20+38
호랑	(적 하단K에 대해)→↙F	하단K반격	58

다운 공격

기술명	커맨드	데미지
료보하재권	↑P+K	18
후편종	↓K	12
후편종	(파보중)↓K	12

특수기

기술명	커맨드	데미지
후방 대시	(뒤를 본 상태에서)→→	0
어필: 탕견파보	←→×F+P+K	0
파보	↓P+Kor ↙P+K	0
파보~전진	(파보 중)→	0
파보~후퇴	(파보 중)←	0
파보~일어서기	(파보 중)↑	0
파보~뒤로 돌기	(파보 중)↖	0
파보~전방 대시	(파보 중)→→	0
파보~후방 대시	(파보 중)←←	0
파보~무릎 낮추기	(파보 중)↓↓	0

● 기술 설명

파보(↓ P+K or ↙P+K)

엘레나의 특수 자세로, 기본적으로 상단 회피 기능이 있고, 앞뒤 이동과 연계기로의 연결이 가능하다. 이 자세는 단독으로 사용할 수도 있지만, 특히 진각가천각(→K↓K), 초수기각(↑K), 연환천각(PP↓K), 단벽천각(↙P↓K) 오룡반타(↓↘→P) 탕견파보(←→×F+P+K)등의 기술을 사용한 뒤에는 파보의 자세로 이어지기 때문에 다른 기술로 이어가면서 연속기를 만들 수 있다. 때문에 이 파보로 이어지는 기술과 파보에서 시작되는 기술간의 연계성을 알아두는 것이 좋다.

파보의 자세 후에는 쌍탁장(P+K)으로 띄우거나, 전소퇴(↓F+K)로 상대의 중단을 피하며 상대를 쓰러뜨리거나, 천장이기각(PPK)같은 기술을 사용하여 연속적으로 공격의 우선권을 잡을 수 있다.

또한 연속적인 무릎 낮추기(파보중 ↓↓)를 잘 활용하면 상대의 상단 중단을 완전히 피할 수 있다. 다만 하단 공격 홀드와 상대의 하단 잡기에 주의하자.

띄우기

쌍탁장(파보 중P+K)은 파보로 이어지는 다른 기술 중에 띄우기를 낼 수 있고, 도타하란(↘PP)은 앉아서 사용하는 기술로 첫방이 카운터시에 확정으로 들어간다. 선전후축퇴(↓KK)는 확정기는 아니지만 2번째 K까지 임의로 딜레이를 줄 수 있어 상대의 홀드 타이밍을 흐릴 수 있다. 띄우기 후에는 PPP, P+K P+K등이 안정적으로 들어간다.



◀쌍탁장

경직기

횡환장(→P)은 안쪽으로 돌려 치는 중단기로, 카운터로 맞추면 상대를 뒤돌게 할 수 있다. 등공벽수(전방 점프 중 P)는 VF3에서 라우의 등공사장과, 같이 기상 공격 등 상대의 하단을 피하며 경직을 줄 수 있다. 돌리거나 경직시킨 뒤에는 상대가 경직을 풀면 잡고, 경직을 풀지 않는다면 띄우기등으로 이어간다.



▲횡환장으로 돌리기



▲차진다



▲도타하란



▲등공벽수!

ARCADE POWER 공략왕!



잭

무에타이를 사용하는 멋진 캐릭터! 라고 말해주고 싶지만 신 코스츔인 번쩍 번쩍 텔레토비 인간을 보면 절대 그런 말이 안나온다. 그저 개그 캐릭터일 뿐. 마치 심해어를 연상시키는 그 모습을 보면 상대의 투지는 이미 반감된다. 그러나 사실 캐릭터의 성능은 상당히 우수한 편으로 특히 하상중의 판정으로 이어지는 연속 공격의 패턴은 상대를 패닉 상태로 이끌 수 있을 정도의 강력한 성능을 자랑한다. 그의 이름은 무에타이 텔레토비. 무에토비!!

● 기술표

기본기

기술명	커맨드	판정	데미지
잽	P	상	10
어퍼	↘P	중	20
로우 너클	↓P	하	5
하이 킥	K	상	28
미들 킥	↘K	중	20
테츠 란	↓K	하	12

배후 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
턴 너클	P	상	13
턴 엘보	↓P	중	20
턴 로우 너클	⬇P	하	10
턴 힐킥	K	상	30
턴 어퍼 킥	↓K	중	28
턴 로우 스핀킥	⬇K	하	30
턴 소크 크랩	←P	상	28
턴 스피닝 힐 킥	←K	중	25

점프 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
리프 다운 블로우	(전방 점프중)P	중	15
리프 사이드 킥	(전방 점프중)K	중	30
포워드 스텝 엘보	(전방 점프 착지 전에)P	중	30
포워드 스텝 니	(전방 점프 착지 전에)K	중	30
에어 다운 블로우	(수직 점프중)P	중	15
에어 사이드 킥	(수직 점프중)K	중	30
스텝 엘보	(수직 점프 착지 전에)P	중	30
스텝 니 킥	(수직 점프 착지 전에)K	중	30
페인트 엘보	(후방 점프 착지 전에)P	상	28
페인트 미들 스핀	(후방 점프 착지 전에)K	중	35

기상공격

기술명	커맨드	판정	데미지
기상기 하이킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우 킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K	하	20
헤드 스프링	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)F+K	–	0
스프링 힐	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)F+K, K	중	18+25
기상기 하이킥	(누운 상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상기 로우 킥	(누운 상태에서 적이 발쪽에) ⬇K	하	20
기상기 하이킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우 킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K	하	20
기상기 하이킥	(누운 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우 킥	(누운 상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K	하	20

통상기

기술명	커맨드	판정	데미지
헬 니들	↑P	중	25
티·소크·본	↙P	중	28
라이징 힐 킥	↑K	상	30
소크·크랩	↓↘→P	상	28
더블 임팩트	↓↘→PP	상중	28 25
스피닝 힐 킥	↓↘→PK	상중	28 25
티·소크·트론	→P	중	18
더블 소크	→PP	중중	18 28
엘보 미들 킥	→PK	중중	18 10
엘보 더블 미들	→PKK	중중중	18 10 10
엘보 트리플 미들	→PKKK	중중중중	18 10 10 10
임페르노 러쉬	→PKKKK	중중중중중	18 10 10 10 15
티·소크·럼	→→P	중	25
하프 스핀 하이킥	←K	상	28
하프 스핀 소크·크랩	←KP	상상	28 28
하프 스핀 힐 킥	←KK	상중	28 25
티·카우·트론	→K	중	25
개틀링 니	→KK	중중	25 25
히트 선 라이즈	↖K	중	42
덤블링 킥	←←K	중	28
덤블링 힐	←←KK	중중	18+25
스웨이 블로	↖P	상	12
잽	P	상	10
턴 너클	P	상	13
잽 하이 킥	PK	상상	13 28
잽 하이턴 힐	PKK	상상중	13 28 26
잽 하이턴 트리플	PKKK	상상중상	13 28 26 30
부스트 러쉬	PKKKK	상상중상중	13 28 26 30 32
잽 스트레이트	PP	상상상	13 11
발칸 프레임	PPP	상상상	13 11 28
메비우스 러쉬	PPPK	상상상중	13 11 28 25
발칸 미들 킥	PPK	상상중	13 11 10
발칸 더블 미들	PPKK	상상중중	13 11 10 10
발칸 트리플 미들	PPKKK	상상중중중	13 11 10 10 10
매드 비스트	PPKKKK	상상중중중중	13 11 10 10 10 15
발칸 로우 킥	PP↓K	상상하	13 11 10
발칸 더블 로우	PP⬇KK	상상하하	13 11 10 10
발칸 트리플 로우	PP⬇KKK	상상하하하	13 11 10 10 10
매드 하운드	PP⬇KKKK	상상하하하하	13 11 10 10 10 15
발칸 니 킥	PP→K	상상중	13 11 35
발칸 엣지	PP→P	상상중	13 11 15
제노사이드 러쉬	PP→PK	상상중중	13 11 15 25
데빌 슬래쉬	PP→PP	상상중중	13 11 15 20
발칸 웨이크	PP←	상상-	13 11
페이크 스피닝 미들	PP←K	상상중	13 11 25
어퍼	↘P	중	20
헬 스매쉬	↘PP	중중	20 20
헤븐 스매쉬	↘PPP	중중중	20 20 30
슬램 너클	←P	상	26
하이 킥	K	상	28
하이 턴 힐킥	KK	상중	28 26
하이 턴 트리플	KKK	상중상	28 26 30
메피스트 러쉬	KKKK	상중상중	28 26 30 32
미들킥	↘K	중	20
더블 미들킥	↘KK	중중	20 10
트리플 미들킥	↘KKK	중중중	20 10 10
미들킥 크래쉬	↘KKKK	중중중중	20 10 10 10
데몬 러쉬	↘KKKKK	중중중중중	20 10 10 10 15
테·런	↓K	하	12
더블 로우 킥	⬇KK	하하	12 10
트리플 로우 킥	⬇KKK	하하하	12 10 10
로우 킥 크래쉬	⬇KKKK	하하하하	12 10 10 10
베리얼 러쉬	⬇KKKKK	하하하하하	12 10 10 10 15
테·런 스트레이트	↓KP	하상	12 11
트리키 미들 킥	↓KPK	하상중	12 11 10
트리키 더블 미들	↓KPKK	하상중중	12 11 10 10
트리키 더블 미들	↓KPKKK	하상중중중	12 11 10 10 10
트리키 비스트	↓KPKKKK	하상중중중중	12 11 10 10 10 15
트리키 로우 킥	↓KP↓K	하상하	12 11 10
트리키 더블 로우	↓KP⬇KK	하상하하	12 11 10 10
트리키 트리플 로우	↓KP⬇KKK	하상하하하	12 11 10 10 10
트리키 하운드	↓KP⬇KKKK	하상하하하하	12 11 10 10 10 15
발칸 엘보	↓KPP	하상상	12 11 28

메비우스 러쉬	↓KPPK	하상상중	12 11 28 25
발칸 니 킥	↓KP→K	하상중	12 11 35
발칸 엣지	↓KP→P	하상중	12 11 15
제노사이드 러쉬	↓KP→PK	하상중중	12 11 15 25
데빌 스래쉬	↓KP→PP	하상중중	12 11 15 20
발칸 웨이크	↓KP←	하상-	12 11
페이크 스피닝 미들	↓KP←,K	하상중	12 11 25
잭 토네이도	↓F+K	하	20
스피닝 미들킥	F+K	중	32
트위스트 어퍼	↘P+K	중	40
카우 · 로이	→→K	중	35
플라잉 니 킥	→P+K	중	25
플라잉 니 킥	→P+K	상	25
데빌즈 어퍼	↘↘P	중	20
데빌즈 엘보	↘↘P→P	중상	20 35
버티컬 액스	P+K	중	25
에어워크	→→P+K	중	55
레이징 니	↘↘K	중	28
오버헤드 킥	↘↘KK	중중	28 35
턴 바주카	←→P	중	45

잡기

기술명	커맨드	판정	데미지
와일드 드로우	F+P	상단	40
스터너	←F+P	상단	45
갓 · 코 · 티 · 카우	→×F+P	상단	10+10+30
나이트 메어 스탠드	(벽근처)→×F+P	상단	15+15+30
하드 러쉬	↘↘F+P		12+12+38
하드 러쉬	(점프중)F+P	상단	12+12+38
스플래쉬 덩크	(정면에서)↓↘→F+P	상단	15+15+35

플라이 보딩	(벽근처)↓↘→F+P	상단	30+10+10+10+10
넥 헌팅	(적의 뒤에서)F+P	상단	55
바이오 렌스 비트	(적의 뒤에서)←F+P	상단	12+12+12+25
바이오 렌스 비트	(적의 뒤에서 점프중)←F+P	상단	12+12+12+25
비스트 팡	↓F+P	하단	57
비스트 팡	(점프중)↓F+P	하단	57
하트 브레이커	↙F+P	하단	60
리버스 비스트 팡	(적의 뒤에서)↓F+P	하단	63
리버스 비스트 팡	(적의 뒤에서 점프중)↓F+P	하단	63

홀드기

기술명	커맨드	판정	데미지
옥토퍼스 블로우	(적 상단P에 대해→↖F	상단 펀치 반격	18+20+20
슬래시 엘보	(적 상단K에 대해)→↖F	상단 킥 반격	18+20+20
크로스 바주카	(적 중단P에 대해)→×F	중단 펀치 반격	58
힐 엣지	(적 중단K에 대해)←→F	중단 킥 반격	28+30
펑키 엘보	(적 하단P에 대해)→↙F	하단 펀치 반격	58
더스트 스탬프	(적 하단K에 대해)→↙F	하단 킥 반격	58

다운공격

기술명	커맨드	데미지
풋 스탬프	↑P+K	20
스텝핑 웨이브	↑P+K ←→P+K	0
와일드 힐	↓K	10

특수기

기술명	커맨드	데미지
어필	←→×F+P+K	0
어필	↓↓F+P+K	0
웨이크 롤	↓↘→F	0

● 기술 설명

덤블링 힐(←←KK)

중단, 중단으로 이어지는 킥 계열의 공격으로 첫 번째 킥 공격 후 잭은 쓰러지거나 후속 공격을 입력할 수 있다. 즉 헛점을 노리고 반격을 하려다간 이어지는 힐 공격에 맞아서 쓰러지기 쉽다. 첫 번째 킥 공격이 히트하면 상대는 다운 상태가 된다. 총 데미지는 43으로 공격력 자체도 상당히 높은 편.


▲비틀


▲안심하면 또 맞는다

발칸 니킥(PP→K)

상단 판정의 펀치 2격 후 중단 판정의 니로 공격하는 기술. 니의 카운터 히트시 상대는 뜨게 되고 공중 콤보가 무리 없이 들어간다. 펀치 후 니를 홀드 하려는 상대에게는 잡기를 사용하는 것으로 심리전을 걸 수 있다.

웨이크 스피닝 미들(PP→K)

상단 판정의 펀치 2격 후 웨이크 대시를 사용해서 상대에게 접근한다. 발칸 니킥과 병행해서 사용하면 좋은 기술로 홀드를 노리는 상대에게 사용하면 아주 좋다. 웨이크 발동 후 잡기로만 마무리하지 말고 타격기를 적극적으로 사용하는 것도 좋은 방법.

트리키 로우킥(↓KP↓K)


▲하


▲상


▲중

잭의 주력 타격기의 하나로, 하단, 상단, 하단으로 이어지는 기술로 가드하기가 상당히 까다롭다. 또한 가드를 당하더라도 로우킥 후 트리키 하운드(↓KP↓KKKK)를 적절한 딜레이를 줘서 쓰는 것으로 상대를 당황하게 할 수 있다. 트리키 로우킥으로 시작하는 공격 패턴은 잭의 밥줄이니 간과하지 않도록 하자.

데빌 슬래시(↓KP→PP)

하단, 상단, 중단, 중단으로 이어지는 연계기로 트리키 로우킥과 병행해서 사용하면 시너지 효과를 노릴 수 있다. 특히 마지막 중단 슬래시 히트시 카운터 여부에 상관없이 상대는 공중 콤보에 적합한 높이로 뜨게된다. 그러나 가드 당하면 잭은 뒤돈 상태로 상대의 공격을 맞아야하므로 주의하자.

스텝핑 웨이브(↑P+K←→P+K)

다운 공격 후 웨이브 댄스를 시전(?)한다. 데미지는 없지만 성공하면 상대의 정신 데미지 300% 그러나 분노 게이지도 MAX로 돌변하므로 무섭게 생긴 사람에겐 사용하지 말자.


▲이것이 예교 코만도다!

ARCADE

POWER 공략왕!



잔리

그대가 남자라면 용의 울음을 듣고 끓어오르지 않을 수 있겠는가?! 그 어떤 유사 이소룡 캐릭터들보다도 강한 프레셔를 가지고 있는 잔리. 그의 몸짓 하나 하나에 전설의 용이 살아 숨쉬고 있다.

● 기술표

기본기

기술명	커맨드	판정	데미지
리드 잽	P	상	10
리드 어퍼	↘P	중	20
로우 너클	↓P	하	5
하이 킥	K	상	30
사이드 킥	↘K	중	22
슬래쉬 토 킥	↓K	하	12

배후 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
턴 잽	P	상	12
턴 보디블로우	↓P	중	15
턴 로우 너클	⬇P	하	10
턴 하이킥	K	상	30
턴 사이드 킥	↓K	중	27
턴 스핀 킥	⬇K	하	25
블라인드 너클	↗P	상	45
블라인드 엘보	P+K	중	40

점프 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
프론트 점프 너클	(전방 점프중)P	중	15
프론트 점프 스냅킥	(전방 점프중)K	중	30
프론트 점프 스핀 너클	(전방 점프 착지 전에)P	상	18
프론트 점프 스핀킥	(전방 점프 착지 전에)K	하	25
점프 너클	(수직 점프중)P	중	15
점프 스냅킥	(수직 점프중)K	중	30
점프스핀 너클	(수직 점프 착지 전에)P	상	18
점프스핀킥	(수직 점프 착지 전에)K	하	25
백점프 스핀 너클	(후방 점프 착지 전에)P	상	18
백 점프 스핀 킥	(후방 점프 착지 전에)K	하	25

기상공격

기술명	커맨드	판정	데미지
기상기 하이킥	(엎드린 상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상기 로우킥	(엎드린 상태에서 적이 발쪽에)⬇K	하	20
기상기 하이킥	(누운 상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상기 로우킥	(누운 상태에서 적이 발쪽에)⬇K	하	20
기상기 하이킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우 킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)⬇K	하	20
기상기 하이킥	(누운 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우킥	(누운 상태에서 적이 머리쪽에)⬇K	하	20

통상기

기술명	커맨드	판정	데미지
너클 어퍼	↗P	상	16
백 훅	↑P	상	24
하이 신니 킥	↖K	상	25
리어 하이킥	↑K	상	35
킥 어퍼	↗K	중	26
이기락	↗KK	중상	25 25
절함 촙	←P	중	26
스웨이 잽	↘P	상	12
리드 잽	P	상	10
턴 잽	P	상	12
잽 · 하이킥	PK	상상	10 30
소닉 훅	P→P	상상	10 18
소닉 스핀 킥	P→PK	상상중	10 18 30
소닉 로우 스핀킥	P→P↓K	상상하	10 18 25
소닉 블로우	P↓P	상중	10 18
소닉 어퍼	P↓PP	상중중	10 18 20
콤보 로우 스핀킥	P⬇PK	상중하	10 18 25
리드 훅	PP	상상	10 10
백너클	PPP	상상상	10 10 10
드래곤 랏슈	PPPK	상상상상	10 10 10 47
드래곤 카논	PPP→P	상상상중	10 10 10 45
드래곤 슬라이서	PPP↓K	상상상하	10 10 10 24
콤보너클 어퍼	PP→P	상상상	10 10 16
콤보하이킥	PPK	상상상	10 10 26
보디블로우	→P	중	18
보디어퍼	→PP	중중	18 20
보디 로우 스핀킥	→P↓K	중하	18 25
플래쉬 훅	→→P	상	18
플래쉬 스핀킥	→→PK	상중	18 30
플래쉬 로우 스핀킥	→→P↓K	상하	18 25
로우 드래곤 해머	↙P	하	20
드래곤 해머	←→P	중	28
신니 킥	F+K	중	25
신니 하이킥	F+KK	중상	25 35
미들 훅 킥	←K	중	24
더블 훅 킥	←KK	중상	24 25
슬래쉬 토 킥	↓K	하	12
슬래쉬 토 스파이크 킥	↓KK	하중	12 37
슬래쉬 토 스핀킥	⬇KK	하하	12 25
사이드 킥	↘K	중	22
사이드 마스터 킥	↘KK	중상	22 32
드래곤 스트라이크	↘K→P	중중	50
사이드 백킥	↘K←K	중중	25
스냅 킥	→K	중	20
스냅 스핀 킥	→KK	중상	20 32
스냅 스파이크 킥	→K←→K	중중	20 37
드래곤 로우 킥	↙K	하	24
로우 스핀킥	↓F+K	하	25
드래곤 블로우	↓↘→P	상	40
드래곤 엘보	P+K	중	35
드래곤 너클	⬇←→P	중	50

드래곤 킥	↓↘→K	강상(상단 가드 불가)	55
드래곤 스파이크	←K	중	40
플래쉬 턴	←←P	상	18
하이 킥	K	상	30
하이 스핀킥	KK	상상	30 32
드래곤 프레아	→→K	중	42
드래곤 스텝 하이	→F+K	상	36

잡기

기술명	커맨드	판정	데미지
헬 드라이브	F+P	상단	40
드래곤 건너	→F+P	상단	42
견차 던지기	←F+P	상단	48
견차 던지기	(점프 중)F+P	상단	48
더 · 웨이 · 오브 · 더 · 드래곤	↓↙←F+P	상단	5+5+5+5+5+30
더 · 폴 · 오브 · 더 · 드래곤	(벽근처) ↓↙←F+P	상단	5+5+5+5+5+20+20
헤드록	↓↘→F+P	상단	53
블록킹 헤드록	(헤드록 중)←←F+P	파생	25
드래곤레이브	(적의 뒤에서)F+P	상단	30+25
절함펀치	(적의 뒤에서) ↓↘→F+P	상단	58
절함펀치	(적의 뒤에서 점프중)F+P	상당	58

프론트 페이스 록	하단잡기↓F+P	하단	55
프론트 페이스 록	하단잡기(점프중) ↓F+P	하단	55
사이드 버스터	하단잡기↙F+P	하단	60
징벌펀치	하단잡기(적의 뒤에서) ↓F+P	하단	63
징벌펀치	하단잡기(적의 뒤에서 점프중) ↓F+P	하단	63

홀드기

기술명	커맨드	판정	데미지
갓 레스 숏니	(적 상단P에 대해)→↖F	상P반격	28+30
트레스 건너	(적 상단K에 대해)→↖F	상K반격	58
더블 바인드	(적 중단P에 대해)→×→F	중P반격	10+10
레그 스윕	(적 중단K에 대해)←F	중K반격	58
딥 더 드래곤	(적 하단P에 대해)→↙F	하P반격	28+30
드래곤 트위스트	(적 하단K에 대해)→↙F	하K반격	20+5+5+28

다운 공격

기술명	커맨드	데미지
짓밟기	↑P+K	20
엔터 더 드래곤	↑F+P+K	15+5+5
로우 스냅킥	↓K	10

특수기

기술명	커맨드	데미지
어필	←×→F+P+K	0

● 기술 설명

킥 어퍼(↗K)

상대를 가장 손쉽게 공중으로 띄울 수 있는 기술. 어떤 상태에서라도 적이 히트되면 공중으로 뜬다. 데미지도 짭잘하고 발동도 빨라 적이 공격해 들어올 때 써주어도 무방하다. 공중 연속기의 시작.



▲따라 따

드래곤 택(↓↘→K)

잔리의 가장 대표적인 기술이자 잔리의 모든 것을 보여주는 기술. 특이하게 판정이 강 상단(强上段)이라 서서 가드가 불가능하다. 적과 너무 붙어있지만 않다면 중 · 장거리에서 상대의 허를 노리고 기습용으로 자주 히트시킬 수 있다. 자체의 데미지 도 상당하고 히트된 상대는 무조건 맞고 날아가기 때문에 폭발 데미지로 추가 데미지를 노리기 쉽다. 물론 어느 정도 노련한 상대는 충분히 흘리거나 앉아 피해버린



▲고(故) 이소룡 선생님의 영화에서 볼 수 있다

다. 그러나 그 화려한 연출과 미장센 만을 위해서도 충분히 쓸 가치가 있는 기술.

드래곤 슬라이서(PPP↓K)

PPP이후 중단이나 하단으로 나뉘어 공격 할 수 있어 쉽게 적에게 이지선다를 선사한다. 하단 킥 공격이 노말 히트되면 상대는 비틀거리



▲뭘 넣을까?

며 일어나게 되고 자세가 무너진 상대에게 여러가지 추가타를 먹여줄 수 있다. 연구 가치가 있는 기술.

보디블로우(→P)

잔리에게 가장 유용한 중단 공격. 데미지, 발동, 리치 어느 것 하나 빠질게 없다. 비틀거리는 적을 킥 어퍼(↗K) 등으로 띄운 후 연속기로도 간단히 연결된다. 막혀도 그다지 위험에 처하진 않는다. 단, 너무 남발하다간 상대의 홀드기에 당하기 쉽다..

더블 바인드(→×→F)

상대의 중단 P에 대한 디펜시브 홀드. 데미지도 높지만 상대의 자세를 무너뜨려 추가타를 먹일 수 있게된다. 이 외에도 상단 K에 대한 디펜시브 홀드도 비슷한 효과가 있다.



▲역시나 추가타가 관건



레온

전작의 솔리터리(하게 보이고 싶어하던) 군바리 베이맨과 완전히 같은 기술을 가진 레온. 유행 다 지난 데저트 패턴 군복이나 알라딘 코스프레를 하고서 싸운다. 초 변태 캐릭터 재과 뭔가 연관이 있을 것 같은 스토리 모드의 중간 데모도 심상치 않다. 불행히도 베이맨 만큼이나 소외 받을 녀석이다. 다들 소외시켜주자.

● 기술표

기본기

기술명	커맨드	판정	데미지
잽	P	상	12
팜 스탬프	↘P	중	20
로우 너클	↓P	하	5
하이 킥	K	상	32
미들 사이드 킥	↘K	중	26
로우 킥	↓K	하	12

배후 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
턴 백너클	P	상	12
스매쉬 훅	PP	상중	12 18
스매쉬 어퍼	PPP	상중중	12 18 22
턴 보디블로우	↓P	중	15
턴 로우 스핀 너클	⬇P	하	13
턴 스핀킥	K	상	30
턴 사이드 킥	↓K	중	28
턴 로우 스핀킥	⬇K	하	25

점프 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
어설트 다운 팜	(전방 점프중)P	중	15
어설트 프론트 킥	(전방 점프중)K	중	30
어설트 스매쉬 훅	(전방 점프 착지 전에)P	중	20
어설트 레그 스파이크	(전방 점프 착지 전에)K	하	25
에어 다운 팜	(수직 점프중)P	중	15
에어 프론트킥	(수직 점프중)K	중	30
스텝 스매쉬 훅	(수직 점프 착지 전에)P	중	20
스텝 레그 스파이크	(수직 점프 착지 전에)K	하	25
트랩 스매쉬 훅	(후방 점프 착지 전에)P	중	20
트랩 레그 스파이크	(후방 점프 착지 전에)K	하	25

기상 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
기상기 하이킥	(엎드린 상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상기 로우 킥	(엎드린 상태에서 적이 발쪽에) ⬇K	하	20
기상기 하이킥	(누운 상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상기 로우 킥	(누운 상태에서 적이 발쪽에) ⬇K	하	20
기상기 하이킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우 킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K	하	20
기상기 하이킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우 킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K	하	20

통상기

기술명	커맨드	판정	데미지
팜 애로	↘P	중	30
토마호크 엘보	↗P	중	32
스매쉬 훅	↑P	중	18
스매쉬 어퍼	↑PP	중중	18 22
토라스 킥	(일어나는 중)K	상	36
라이징 토마호크	↗K	중	34
자베링 킥	↑K	상	30
보디소베트	F+K	중	35
브래스트 백 너클	←P	상	24
브래스트 토라스	←PK	상상	24 36
브래스트 드라이브 니	←P→K	상중	24 25
니 리프트	→K	중	25
스매쉬	↘P	중	25
힐 해머	←K	중	30
헤드배트	P+K	중	25
암 그레네이드	→P+K	상	38
프레임 너클	→→P	상	30
숄더 태클	←→P	중	40
스윙 더블 해머	←P+K	중	25
리버스 더블 해머	←P+KP	중중	30
레그 스파이크	↙K	하	25
보디블로우	→P	중	18
스토막 크래쉬	→PP	중중	18 18
소릿드 크래쉬	→PPP	중중중	18 18 25
크래쉬 레그 스파이크	→PP↓K	중중하	18 18 20
스토막 브레이크	→PK	중중	18 30
잽	P	상	12
잽 · 보디 블로우	P→P	상중	12 18
래쉬 소베트	P→PK	상중중	12 18 35
러쉬 레그 스파이크	P→P↓K	상중하	12 18 20
잽 · 하이킥	PK	상상	12 30
잽 · 스트레이트	PP	상상	12 12
스톰 훅	PPP	상상중	12 12 28
스톰 블래스트 너클	PP←P	상상상	12 12 24
스톰 소베트	PPK	상상중	12 12 35
스톰 어퍼	PP↙P	상상중	12 12 32
하이 킥	K	상	32
트랩 힐 해머	KK	상중	32 30
트랩 더블 해머	KP	상중	32 25
트랩 리버스 해머	KPP	상중중	32 35 30
자이안트 어퍼	↓↙←P	중	32
사이드 시미타	→→K	하	20
시미타 록 힐	→→KK	하중	20 30
턴 로우 자벨링	↓F+K	하	22

잡기

기술명	커맨드	판정	데미지
빅토르 역십자 굳히기	F+P	상단	45
넥 행잉 쓰리	←F+P	상단	43
넥 행잉 쓰리	(벽근처)←F+P	상단	53
팔 굳히기	→F+P	상단	48
팔 굳히기	(점프중)F+P	상단	48
화이어 스톰 니	(벽근처)→F+P	상단	55
다리 잡기	←→F+P	상단	45
서서 아킬레스 건 굳히기	(다리잡기 중)→×F+P	파생	25
역반 새우 굳히기	(서서 아킬레스 건 굳히기 중) ↓F+P	파생	35
카니바사미	↘↘F+P	상단	42
STF	(카니바사미 중) ↓↓F+P	파생	10+25
스탠딩 암 록	↓↙←F+P	상단	30
수극완만	(스탠딩 암 록 중)→×F+P	파생	30
DDT	(수극완만 중) ↓F+P	파생	45
풍차식 백 브리커	←↙↓↘→F+P	상단	67
데저트 브릿지	(벽근처)←↙↓↘→F+P	상단	75
날아서 팔 역십자 굳히기	(적의 뒤에서)F+P	상단	55
헬 하자드 록	(적의 뒤에서)→F+P	상단	30+30
헬 하자드 록	(적의 뒤에서 점프중) F+P	상단	30+30
슬립퍼 홀드	(적의 뒤에서)←→F+P	상단	50
스윙 슬리퍼	(슬립퍼 홀드 중)→×F+P	파생	40
스윙 브레스 폴	(벽근처 슬립퍼 홀드 중)	파생	30+20
스윙 브레스 폴	(슬립퍼 홀드중)→×F+P	파생	30+20
팔 굳히기	하단잡기↓F+P	하단	40

팔 굳히기	하단잡기(점프중)↓F+P	하단	40
팔 누르고 역십자 굳히기	(팔 누르기 중)↓F+P	파생	20
크레이지 크래쉬	(팔 누르고 역십자 굳히기 중) ↓↓F+P	파생	8+8+8
스네이크 페이스 록	↙F+P	하단	25+30
스네이크 페이스 록	(적의 뒤에서)↙F+P	하단	25+30
리버스 암 록	(스네이크 페이스 록 중)↓F+P	파생	20
그라운드 서브미션	(다운된 적에게)↓F+P	다운	30

홀드기

기술명	커맨드	판정	데미지
목잡아 십자굳히기	(적 상단P에 대해)→↖F	상P반격	62
뒤 아킬레스 건 굳히기	(적 상단K에 대해)→↖F	상K반격	30+32
데스 트랩	(적 중단P에 대해)→×←F	중P반격	62
스네이크 바이트	(벽근처 적 중단P에 대해) →×←F	중P반격	72
날아서 팔 십자 굳히기	(적 중단K에 대해)←→F	중K반격	62
파고들어 십자 굳히기	(적 하단P에 대해)→↓↙F	하P반격	62
코브라 데스록	(적 하단K에 대해)→↓↙F	하K반격	30+32

다운공격

기술명	커맨드	데미지
니 드롭	↑P+K	22
스톰핑	↓K	12

특수기

기술명	커맨드	데미지
어필	←→×←F+P+K	0

● 기술 설명

니 리프트(→K)

마치 제프리의 니 푸시 같은 공격을 한다. 데미지는 별로지만 발동이 빠르고 판정이 좋아 자주 히트시킬 수 있다. 히트된 상대에게 여러 가지 공격들을 시도 할 수 있다. 그다지 연속기에 의지하지 않는 레온으로 서는 대전시의 주력기술이 된다. 리치가 짧은 것이 아쉽다.



▲이게 밥줄이다

소닛드 크래쉬(→PPP)

앞으로 돌진하며 중단 펀치를 세 번 날린다. 파워도 엄청나고 기술 사이사이 사기에 가까운 딜레이를 줄 수 있다. 단 막히면 레온도 죽음을 면키 어렵게 된다. 주로 지상에서 보다는 연속기에 쓰인다.



▲무식하게 퍽! 퍽! 퍽!

자이안트 어퍼(↓↙←P)

순식간에 거리를 좁히며 큰 동작의 어퍼를 날린다. 레온에게 있어서 거의 유일한 띄우기 공격이며 공중 연속기의 시작이라 할 수 있다. 불시의 기습도 성공할 정도로 엄청난 리치를 자랑하며 발동은 느리지만 파워가 모든 것을 보상해 준다. 단 카운터 히트가 아니라면 상대는 그로기 상태가 되거나 비틀거리게 된다.



▲생긴거에 비해 별로 높이 못 띄운다

풍차식 백 브리커(←↙↓↘→F+P)

커맨드 조차 우리에게 친숙한 풍차식 백 브리커는 레온의 가장 강력한 커맨드 잡기. 연속 공격을 제외하면 가장 세다. 다른 캐릭터에 비해 잡을 기회가 많은 레온에겐 가장 확실한 잡기 수단이 된다. 상대방의 혼신의 연속기를 잡기 한번으로 만회할 수 있을 만큼 강력하므로 상대의 빈틈을 포착한다면 반드시 사용해 주자. 서비스로 다운공격도 들어간다.



▲우오오오~!!

다리 잡기 연속기
(←→F+P, →×←F+P, ↓F+P)

다리 잡기-서서 아킬레스건 굳히기-역반 새우 굳히기로 이어지는 세 번의 연속잡기를 구사한다. 물론 전부 들어간다면 엄청난 데미지를 줄 수 있지만 전작에 비해 너무나도 쉽게 풀려 거의 의미가 없다. 연속 잡기의 시작인 다리 잡기의 데미지가 높은 편이라 요행을 바라고 한 번 쯤 사용해 보자.



▲이X! 이리와!



▲다리 벌려!



▲거짓말 - 예술인가 외설인가?



레이팡

태극권을 사용하는 묘령의 중국 여인네. 깜찍하고 귀엽고 발랄한 이미지로 전작부터 꾸준한 사랑을 받아오는 레이팡. 이번엔 강력한 기술들과 연속기로 무장하고 최강의 자리를 넘보게 되었다.

● 기술표

기본기

기술명	커맨드	판정	데미지
단편	P	상	10
나찰의	↘P	중	20
쌍퉁포	↓P	하	5
축각	K	상	28
퉁각	↘K	중	25
하탕각	↓K	하	10

배후 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
전신단편	P	상	12
후초	↓P	중	16
전신하세단편	⬇P	하	12
전신축각	K	상	30
전신탕각	↓K	중	25
전신하탕각	⬇K	하	23
섬퉁배	P+K	중	38

점프공격

기술명	커맨드	판정	데미지
비상타격	(전방 점프중)P	중	15
비상탕각	(전방 점프중)K	중	30
비상쌍안	(전방 점프 착지 전에)P	상	22
비상달리기	(전방 점프 착지 전에)K	하	25
비상타격	(수직 점프중)P	중	15
비상탕각	(수직 점프중)K	중	30
비상쌍안	(수직 점프 착지 전에)P	상	22
비상달리기	(수직 점프 착지 전에)K	하	25
퇴신쌍안	(후방 점프 착지 전에)P	상	22
퇴신천궁퇴	(후방 점프 착지 전에)K	중	20

기상 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
기상기 하이킥	(엎드린 상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상기 로우킥	(엎드린 상태에서 적이 발쪽에) ⬇K	하	20
기상기 하이킥	(누운 상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상기 로우킥	(누운 상태에서 적이 발쪽에) ⬇K	하	20
기상기 하이킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K	하	20
기상기 하이킥	(누운 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우킥	(누운 상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K	하	20

통상기

기술명	커맨드	판정	데미지
전초	↗P	중	25
사비주격	↑P	상	18
탕각	↗K	중	23
이기각	↗KK	중상	23 25
전신파련각	↖K	상	34
쌍안	→→P	중	26
쌍풍관이	→×P	상	25
철촌고	←→P	중	40
금계독립	P+K	상	20
금계독립	P+K	중	25
달리기	↓↓K	하	25
주격	→P	중	17
연주격	→PK	중상	17 20
연주격	→PK	중중	17 25
엄수타	←←P	상	26
포두추산	←P	중	22
포두추산 · 전초	←PP	중중	22 25
습지룡	↙P	중	18
상보칠성	↙PP	중중	18 28
소금타	↓↘→P	중	32
격지	↘↘P	하	20
격지탕각	↘↘PK	하중	20 23
격지이기각	↘↘PKK	하중상	20 23 25
격지배절	↘↘PP+K	하중	20 35
측탕각	→K	상	24
분각	→→K	중	32
파각	↑K	상	24
괘면각	←K	상	30
천궁퇴	←KK	상중	30 20
천궁련퇴	←KK↓K	상중하	30 20 15
부인각	↙K	하	15
부인달리기	⬋KK	하하	15 23
퉁각	↘K	중	25
퉁각 · 배절고	↘KP+K	중중	25 35
포호귀산	→P+K	상	22
나찰의	↘P	중	20
전신단편	P	상	12
단편	P	상	10
번신단편	↖P	중	29
고탐마	PP	상상	10 12
연환소금타	PPP	상상중	10 12 32
옥녀천사	PP→P	상상중	10 12 20
연환금계독립	PP→PK	상상중상	10 12 20 20
연환금계독립	PP→PK	상상중중	10 12 20 25
연환포두추산	PP←P	상상중	10 12 22
연환전초	PP←PP	상상중중	10 12 22 25
연환축각	PPK	상상상	10 12 25
연환련축각	PPKK	상상상상	10 12 25 28
연환천궁퇴	PPK↓K	상상상중	10 12 25 20
연환달리기	PP↓K	상상하	10 12 25
청룡출수	P⬊P	상중	20
청룡쌍안	P⬊PP	상중중	20 26
청룡배절	P⬊PP+K	상중중	20 26 35
단편 · 괘면각	PK	상상	10 30
단편 · 천궁퇴	PKK	상상중	10 30 20
단편 · 천궁련퇴	PKK↓K	상상중하	10 30 20 15
축각	K	상	28
연축각	KK	상상	28 32
축각 · 천궁퇴	K↓K	상중	28 20
백학경수	←P+K	상	20
당두포	↙P+K	중	34
배절	↓P+K	중	35
선풍각	F+K	중	35

잡기

기술명	커맨드	판정	데미지
도예	F+P	상단	42
야마분종	←F+P	상단	46
회신추추	(벽근처)←F+P	상단	0
도권고	↘F+P	상단	20+32
편신타	←←F+P	상단	55
로슬요보	→→F+P	상단	25+25
로슬요보	(점프중)F+P	상단	25+25
로슬압신보	(벽근처)→→F+P	상단	25+35
도수타홍	↓↘→F+P	상단	48
태공조어	(도수타홍 중에)←F+P	파생	20

연 · 태공조어	(태공조어 중에)→←F+P	파생	32
탁 견	(태공조어 중에)←→F+P	파생	28
자루 없기	↓↙←F+P	상단	15+47
탁주 돌기	(적의 뒤에서)F+P	상단	55
상보고	(적의 뒤에서)→←F+P	상단	58
상보고	(적의 뒤에서 점프중)F+P	상단	58
슬정후파각	(적의 뒤에서)↓↘→F+P	상단	30+30
토일권	↓F+P	하단	10+20+28
금계독립	↙F+P	하단	62
금계독립	(점프중)↓F+P	하단	62
제수상세	(적의 뒤에서)↓F+P	하단	65
제수상세	(적의 뒤에서 점프중)↓F+P	하단	65

홀드기

기술명	커맨드	판정	데미지
전선소퇴	(적 상단P에 대해)→↖F	상P반격	62
로퇴탕신	(적 상단K에 대해)→↖F	상K반격	32+30
편신격	(적 중단P에 대해)→×←F	중P반격	62
편신배절고	(벽근처 적 중단P에 대해)→×←F	중P반격	30+42
회련	(적 중단K에 대해)←→F	중K반격	0
쌍파각	(적 하단P에 대해)→↙F	하P반격	62
포퇴조각	(적 하단K에 대해)→↙F	하K반격	62
채엽	(적 상중P에 대해)←↗F	상중P반격	0
봉세	(적 상중K에 대해)←↗F	상중K반격	0
이세	(적 하단P에 대해)←↘F	하단P반격	0
회추	(적 하단K에 대해)←↘F	하단K반격	0

다운공격

기술명	커맨드	데미지
낙쌍타격	↑P+K	18
진각	↓K	15

특수기

기술명	커맨드	데미지
어필	←→×F+P+K	0
어필	↓↓F+P+K	0
어필	→×←F+P+K	0
어필	←←F+P+K	0

● 기술 설명

연주격(→PK)

레이팡을 최강으로 올려놓은 기술. 짧은 중단기 주격을 한 뒤 곧장 칠촌고(←→P)로 이어진다. 주격과 칠촌고 사이에 엄청난 시간의 딜레이를 줄 수도 있으며 그 사이 반격하려는 적을 칠촌고로 띄우거나 또는 막거나 홀드 하려는 적을 던져버릴 수도 있다. 히트하면 무조건 공중에 뜨게되어 공중 연속기를 고스란히 맞게 되고 막혔다고 해도 딜레이가 없다시피 하기 때문에 부담 없이 써도 상관없다. 단, 홀드기 반격을 주의하자.



▲용장식(?)

배절고(↘P+K)

강력한 철산고를 한다. 리치는 좀 짧지만 높은 데미지와 살인적인 판정이 이를 보상해준다. 기술을 하기 전에 몸을 숙이며 어느 정도 상 · 중단 기술들을 피할 수 있다. 상대의 공격을 유도하고선 사용해주자. 카운터로 히트한다면 연속기를 넣어 줄만큼 상대를 높이 띄우게 된다. 특이하게도 기술사용 후 뒤를 돈 상태가 된다.



통각 · 배절고(↘KP+K)

긴 리치의 중단킥을 하고 곧장 배절고를 넣는다. 통각 뒤에 딜레이를 주고선 공격 할 수 있으며 대개 공중 콤보의 마무리로 넣는다. 연주격 등을 카운터로 맞고 뜬 상대에게 사용하면 적격. 데미지는 비상식적으로 많다. 레이팡 공중콤보의 꽃.



▲차고



▲날린다

연환전초(PP · PP)

상단의 PP 뒤에 중 · 중의 공격을 한다. 각각 단일 기술로도 있으나 연환전초로 사용하면 딜레이 없이 이어진다. 공중 콤보로도 넣을 수 있지만 주로 3발 째까지는 연속으로 써주고 마지막 4발 째에 여러 가지 심리전을 거는데 사용된다. 상대를 구석 쪽으로 몰아가는데도 유용하다.



▲연속기로 넣으면 데미지도 만만치 않다

자루 없기(↓↙←F+P)

단일 잡기 중에서는 최고의 데미지를 자랑한다. 커맨드도 그다지 어렵지 않으니 기회가 있을 때마다 써주자. 레이팡의 경우 워낙 통상기들의 성능이 좋아 상대의 빈틈을 노려 잡을 기회가 많은 만큼 반드시 마스터하자.





아인

FF8의 스콜을 연상시키는 외모에 닌자 복장을 한 미모의 캐릭터로, 아마도 소녀팬들의 인기를 독차지 할 1순위일지도 모른다. 그러나 철권의 폴을 연상시키는 간단하면서 위력이 뛰어난 기술로 동네 아저씨들의 인기 순위에도 1위로 마크될 가능성이 높다. 한방 한방이 위력적인 날리기 공격이 많으므로 벽과의 거리가 좁은 스테이지를 선택해서 싸우는 것이 지형적 특성을 십분 발휘할 수 있는 방법.

● 기술표

기본기

기술명	커맨드	판정	데미지
순찌르기	P	상	10
양찌르기	↘P	중	20
하단찌르기	↓P	하	5
돌려차기	K	상	30
앞돌려차기	↘K	중	20
하단 돌려차기	↓K	하	10

배후 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
진향정권	P	상	35
원형 역찌르기	↓P	중	38
진향하단 찌르기	⬇P	하	13
배후 후방차기	K	상	30
진향종떨구기	↓K	중	27
진향하단족도	⬇K	하	15
날아 후방차기	↑K	중	30

점프 공격

기술명	커맨드	판정	데미지
전방 날아찌르기	(전방 점프중)P	중	15
전방 날아차기	(전방 점프중)K	중	30
전방 날아 쌍수찌르기	(전방 점프 착지 전에)P	상	20
전방 날아 쌍수찌르기	(전방 점프 착지 전에)P	중	20
전방 날아 수면차기	(전방 점프 착지 전에)K	하	25
위로 날아 찌르기	(수직 점프중)P	중	15
위로 날아차기	(수직 점프중)K	중	30
위로날아 쌍수 찌르기	(수직점프 착지 전에)P	상	20
위로날아 쌍수 찌르기	(수직점프 착지 전에)P	중	20
위로 날아 수면차기	(수직점프 착지 전에)K	하	25
후방 날아 풍진	(후방점프 착지 전에)P	중	45
후방 날아 수면차기	(후방점프 착지 전에)K	하	25

기상공격

기술명	커맨드	판정	데미지
기상기 하이킥	(엎드린 상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상기 로우킥	(엎드린 상태에서 적이 발쪽에) ⬇K	하	20
기상기 하이킥	(누운 상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상기 로우킥	(누운 상태에서 적이 발쪽에) ⬇K	하	20
기상기 하이킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K	하	20
기상기 하이킥	(누운 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우킥	(누운 상태에서 적이 머리쪽에) ⬇K	하	20

통상기

기술명	커맨드	판정	데미지
악타	→P	중	24
오처	⟵P	상	42
쌍수찌르기	→P+K	상(중)	20(20)
풍진	↓↘→P	중	45
괴타	↑P	중	20
빙쇄	↖P	상	38
고공 팔꿈치 찌르기	↗P	중	25
무뢰	↗PK	중상	30
연속 찌르기	PP	상상	10 10
연풍진	PPP	상상중	10 10 25
연구수	PP→P	상상상	10 10 16
연견우	PP→PP	상상상중	10 10 16 18
무종	PP→PK	상상상중	10 10 16 25
낙조	PP→P↓K	상상상하	10 10 16 22
연속 찌르기 돌려차기	PPK	상상상	10 10 25
연속 찌르기 연돌려차기	PPKK	상상상중	10 10 25 27
연속 찌르기 하단 돌려차기	PP↓K	상상하	10 10 10
주작	PP↓KK	상상하상	10 10 10 32
용미	PP⬇KK	상상하하	10 10 10 24
찌르고 돌려차기	PK	상상	10 25
찌르고 연속 돌려차기	PKK	상상중	10 10 27
구수 찌르기	→→P	상	16
견우	→→PP	상중	16 18
구수 · 옆차기	→→PK	상중	16 25
구수 · 수면차기	→→P↓K	상하	16 25
철퇴	←P	상	15
철퇴 · 하단족도	←P↓K	상하	15 15
천애	←P↓KP	상하중	15 15 20
연철퇴	←PP	상상	15 15
자연	←PPP	상상중	15 15 20
풍문	←PP↓K	상상하	15 15 25
돌려차기	K	상	30
돌려 뒤차기	KK	상중	30 27
위로 돌려차기	(일어서는 도중)K	상	35
앞차기	←K	중	28
뛰어 무릎차기	→→K	중	25
유성	→→KK	중상	25 20
잔성	→→KKK	중상중	25 20 25
천창	↘K	중	30
종떨구기	↑K	중	27
풍운	⟵K	중	38
사공	↓↘→K	중	42
광로	F+K	중	30
광로 · 뛰어차기	F+KK	중상	30 30
광로 · 수면차기	F+K↓K	중하	30 25
광림	←F+K	상	28
당주	P+K	중	32
효종	P+K→P	중중	32 40
슬축	➡K	중	24
귀치	➡KK	중중	24 32
족도차기	→K	상	25
족도 연속차기	→KK	상상	25 25
열성	→KKK	상상상	25 25 25
천랑	→KK→K	상상중	27
하단족도	↙K	하	15
은랑	↙KK	하중	15 27
인문	↙KP	하중	15 20
하단족도 · 구수찌르기	↙K→P	하상	15 16
뇌우	↙K→PP	하상중	15 16 18
천뢰	↙K→PK	하상중	15 16 25
계뢰	↙K→P↓K	하상하	15 16 22
표미	⬇KK	하하	10 24
날아 전방차기	↗K	중	23
상린	↗KK	중상	23 25
광풍	→F+K	중	37

무학	↘K	중	36
날아차기	↘K	중	20
날아 연차기	↘KK	중중	20 23
천린	↘KKK	중중상	20 23 23

잡기

기술명	커맨드	판정	데미지
수월	F+P	상단	10+30
용골	←F+P	상단	15+32
용골	(점프중) F+P	상단	15+32
용골	(벽근처)←F+P	상단	57
회영	↘↘F+P	상단	65
열화	(벽근처)↘↘F+P	상단	15+15+15+15+15
풍도	→F+P	상단	10+38
홍련	↓↙←F+P	상단	15+30+15
쌍정	(적의 뒤에서)F+P	상단	55
성령	(적의 뒤에서)←F+P	상단	60
성령	(적의 뒤에서 점프중)F+P	상단	60
영월	↓F+P	하단	55
영월	(점프중)↓F+P	하단	55
백설자	↙F+P	하단	60
학수협	(적의 뒤에서) ↓F+P	하단	62
수륜	(적의 뒤에서) ↙F+P	하단	65

홀드기

기술명	커맨드	판정	데미지
파추	(적 상단P에 대해)→↖F	상P반격	60
천하	(적 상단K에 대해)→↖F	상K반격	60
낙망	(적 중단P에 대해)→×←F	중P반격	30+30
멸문	(적 중단K에 대해)←→F	중K반격	60
유전	(적 하단P에 대해)→↙F	하P반격	30+30
광망	(적 하단K에 대해)→↙F	하K반격	20+40

다운공격

기술명	커맨드	데미지
악귀쇄	↑P+K	18
하방 찌르기	↓P	10

특수기

기술명	커맨드	데미지
어필	←→×F+P+K	0
어필	↓↓F+P+K	0

● 기술 설명

쌍수찌르기(→P+K)

아키라(VF3)의 도산봉추와 흡사한 포즈로 양손으로 적을 찌른다. 데미지는 적으나 발동이 빠르나 막혀도 딜레이가 크지 않아 안정적이다. 그러나 남발하기엔 무리가 있다. 거리조절을 잘 해가며 견제기로 써주자.


▲도산봉추? 쌍장?

풍진(↓↘→P)

폴(TK3)의 붕권과 비슷한 포즈로 비슷한 공격을 한다. 성능조차 비슷하여 히트하면 상대는 저 멀리 날아가고 데미지는 무척 크다. 순식간에 상대와의 거리를 좁히며 일격을 먹일 수 있지만 근접거리에선 그다지 큰 효과를 못 본다. 단발기로서의 성능은 좋은 편.


▲똥 파워 풍진

날아전방차기(↙K)

잔리의 어퍼 킥과 비슷한 형태로 상대를 차올린다. 그러나 성능은 어퍼 킥보다 훨씬 못하여 카운터 히트가 아니면 상대가 너무 낮게 뜨고 또한 자신의 착지속도도 상당히 느리다. 연속기가 간신히 들어가기는 하지만 좀 불안한 것이 사실. 그래도 판정은 좋기 때문에 어느 정도 상대의 공격을 무시하면서 띄워버릴 수 있다.


▲제왕킥!

날아연차기(↘KK)

기본 중단킥에서 날아 앞차기를 연속으로 구사하는 기술. 단, 적과 상당히 밀착되어 있지 않다면 중단킥을 맞고 나가 떨어진 적을 날아 앞차기로 띄울 수 없게 된다. 비틀거리며 일어나는 적 위로 무심히 지나가는 발차기. 착지뒤엔 죽음만이 기다리고 있다.


▲중단킥 까지는 좋았으나


▲이제 어퍼지?

회영(↘↘F+P)

연속잡기가 없는 아인으로선 가장 강력한 커맨드 잡기가 된다. 깨끗하게 상대방의 뒷목을 노리고 수도를 날린다. 아인은 그다지 잡을 기회도 많지 않고 이것 외에도 다수의 커맨드 잡기를 가지고 있지만 데미지나 연출에서 가장 멋지다.


▲깔끔하게 한방

알아서 남 줄 수 있는것

교복 여고생 등장!

■P+K를 누른 상태로 START

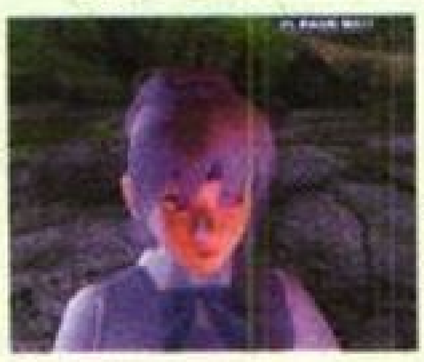
DOA++의 쓰다가 늙어 죽을 만큼 많던 코스츔들은 사라졌지만, 절제의 미학으로 아야네와 카스미의 교복이 등장한다. 아야네는 수수한 조끼타입에 짧은치마, 카스미는 군청색 세라복이다. 양쪽 공히 팬티의 색은 흰색이며 색을 바꾸는 법은 안타깝게도 아직 발견되지 않았다. 사용 방법은 동전을 넣고 난입할 때, P+K를 누른 채로 시작하면 캐릭터 선택 화면에서 두명의 교복 코스츔이 추가되어있다. 이후 추가로 코스츔이 등장하면 속히 알릴 것을 약속한다.



◀역시 교복은 낭만인가



▶결혼 아자

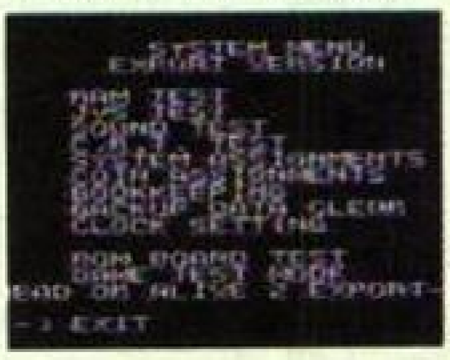

◀우주에서 제일 예쁘다

플레이어도 알아둬야 할 기판 설정의 기본

DOA2에서는 기판 설정에서 상당히 많은 것을 바꿀 수 있다. 데미지와 시간의 경우 말도 안될 정도로 낮게 설정할 수 있다. 즉 최저 에너지 설정과 최단의 시간으로 설정해 놓는다면 게임 자체의 재미가 반감될 수 있다는 소리. 주변의 게임 센터에 DOA2 설정이 마음에 들지 않는다면 주인에게 설정을 바꿔 줄 것을 요청하자. 만약 30초에 SMALEST의 설정으로 해놓고 배짱 장사를 하는 게임 센터가 있다면 당장 보이콧하자. 울며 겨자 먹기로 플레이를 하느니 다른 곳을 이용하는 것이 정신 건강에 좋다.

■설정 방법

우선 기판 왼쪽 구석을 보면 PSW1, PSW2라는 스위치가 있다. 이 두가지의 스위치 중 PSW2 스위치를 누르면 셋팅 모드로 들어갈 수 있다.



◀이 것이 셋팅 모드

여기서 주목해야할 것은 바로 게임 테스트 모드로, 이곳에서 게임 내적인 설정을 조절할 수 있다.


▶이 것이 게임 테스트 모드

게임 테스트 모드에서 주목해야할 것은 GAME OPTION, 게임 옵션에서 대전에 관한 옵션은 VERSUS MODE에서 설정할 수 있다.


◀VERSUS MODE

각각의 메뉴에 대한 설명은 다음과 같다.

1. VS MATCH POINT

대전 판수를 조절하는 옵션으로 1~5 선승으로 조절할 수 있다. 보통 2선승으로 설정하지만 플레이 요금이 비싸다면 3선승을 요구해도 무난하다.

2. VS LIFE GAUGE

대전시의 에너지의 양을 조절하는 옵션, SMALEST~NO LIMIT 까지 조절할 수 있다. NO LIMIT는 아무리 맞아도 에너지가 줄지 않는 모드로 기판을 구입해서 집에서 연습할 때 사용하는 모드로 아마 일반인은 보기가 힘들듯, NORMAL로 셋팅 하는 것이 보통이지만 LARGE로 설정하는 것을 추천한다.

3. VS SET TIME

대전 타임을 설정하는 옵션, 30~NO LIMIT까지 설정이 가능하다. NO LIMIT는 99.99초에서 시간이 영원히 줄지 않는다. 역시 일반인은 구경하기 힘든 설정, 30초로 설정되어 있다면 당장 시간을 늘려달라고 요구하자. 보통 에너지가 NOMAR이라면 40, LARGE라면 50초로 설정할 것을 권장한다.

4. VS STAGE SELECTOR

대전시 도전자에게 스테이지 선택권을 부여하는 모드로 OFF, 1~5의 숫자가 있다. OFF는 스테이지 랜덤 셀렉트이고, 1~5의 숫자는 스테이지를 몇 번에 한번 선택할 수 있는가의 여부. 즉 3으로 설정되어 있다면 3번 대전시 1번 선택할 수 있다는 소리다. OFF나 1 중 선택하는 것을 권장.

5. VS FINISH

당연히 OFF로 셋팅되어야 하는 모드, 예를들어 5로 설정되어 있으면 5연승을 하면 게임이 끝나게 된다.

6. FACTORY SETTING

공장에서 출고될 당시의 기본 설정으로 전환하는 모드, NOMAL, 40초의 설정으로 변한다.

7. EXIT & SAVE

저장하고 셋팅에서 나간다.

그 외에 캐릭터의 일본어 대사가 나오지 않으면 GAME TEST MODE에서 NATION으로 들어간다. 그리고 국가 설정을 JAPAN으로 바꾸면 된다.

ETC

■승리 포즈 시점 조종

줌 인: P를 누른 상태에서 F를 누르면 크게 크게 볼수 있다.



◀얼굴의 모공이나 가슴의 생김새를 볼 때 유용하다

줌 아웃: P를 누른 상태에서 K를 누르면 캐릭터를 작게 볼 수 있다.



▶캐릭터의 전체적인 각선미를 감상할 때 유용하다

시점 이동: P를 누른 상태에서 레버를 조종하면 시점을 상하좌우로 이동할 수 있다.


◀아래쪽에서 보면 근엄해진다

■리플레이 리와인드

리플레이가 나오기 전에, F+K를 누르고 있으면 리플레이 VTR모드가 발동된다. 이 상태에서 F+K를 때고, P를 누르면 장면을 뒤로 감는 리와인드, 때면 플레이가 된다. 제한된 시간 동안 할 수 있다.

테크모의 성 상품화에 경종을 울리나!?

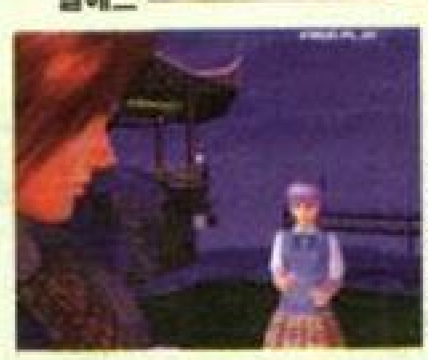
YWCA의 심의가 상당히 우려되는 장면이지만, 게임파워의 굶주린 필자진은 이 사회에 경종을 울리기 위해, 이 장면을 싣는다. 절대 실생활에 실행해 옮기는 일이 없도록 하자는 의미다. 결코 착각해서는 곤란하다.


◀숲속의 사건


▶이리와


◀중력을 받지 않는 치마


▶그 두번째 두 가슴이 확실히 보이는가! 시전법은 다음 달에도


◀내가… 얼마나 싫어진거야?


▶이 만큼이다!

GAME POWER
2000년 3월호 별책부록


삼보컴퓨터
www.trigem.co.kr
컴퓨터는 전문기업이 잘 만듭니다
• 능률협회 '99 World Best Awards선정
• 국내생산 년 400만대
• 미국 컴퓨터 시장 점유율 3위
• 일본 컴퓨터 시장 점유율 3위
• '99 16개부문 히트상품 선정
HIT
DREAMS COME TRUE
Speed System
DREAMSYS
3
5
인텔® 셀러론™ 프로세서 컴퓨터의 기준!
드림시스 EZ 6460H
Intel® Celeron™ Processor 466MHz / 64MB / 8.4GB / 40배속 / AGP / 56Kbps
펜티엄® III 프로세서 컴퓨터의 기준!
부두3 그래픽카드 내장
드림시스 EZ N6850
Intel® Pentium® III Processor 500MHz / 64MB / 13GB / Voodoo3 16MB / 48배속 / 56kbps
intel inside pentium® III
Intel Inside, 펜티엄, Pentium은 인텔사의 등록상표이며, Celeron은 인텔사의 상표입니다.
인터넷을 통해 컴퓨터를!!!
삼보컴퓨터가 직접 운영하는 인터넷쇼핑몰
http://shop.trigem.co.kr
삼보 One-Call 서비스/교육접수 서울 02 365 3535 전국 080 535 3535
레이저 프린터의 새강자!
삼보 e Laser 2000G
세계 최소형 국내 최저 유지비!
6개월 무이자 할부는 기본 최장 24개월까지 가능! (부분 무이자)
드림시스 eX 7500S+
드림시스 eX 7550H+
드림시스 eX 7600
체인지업 III 8500HW
• 제품사양은 성능향상을 위해 사전예고 없이 변경될 수 있습니다.